# ДНЕВНИК АВАНТЮРИСТА

SAVAGE WORLDS

# ПРАВИЛА ИГРЫ

# ДНЕВНИК АВАНТЮРИСТА

Санкт-Петербург
Студия 101
2016

УДК 794.02
ББК 77.056я92
Б 87

Сборный перевод: Studio 101
Редактор: Анастасия Гастева

**Б 87** **Шейн Лэси Хенсли**
Дневник авантюриста / Пер. с англ. — СПб.: Студия 101, 2016. — 192 с., илл.
ISBN 978-5-905471-29-2

**УДК 794.02**
**ББК 77.056я92**

*В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.*

©2012, 2016, Studio 101. Authorized translation of the English edition
©2003, Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group).
This translation is published and sold by permission
of Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group),
the owner of all rights to publish and sell the same.

**ISBN 978-5-905471-29-2**

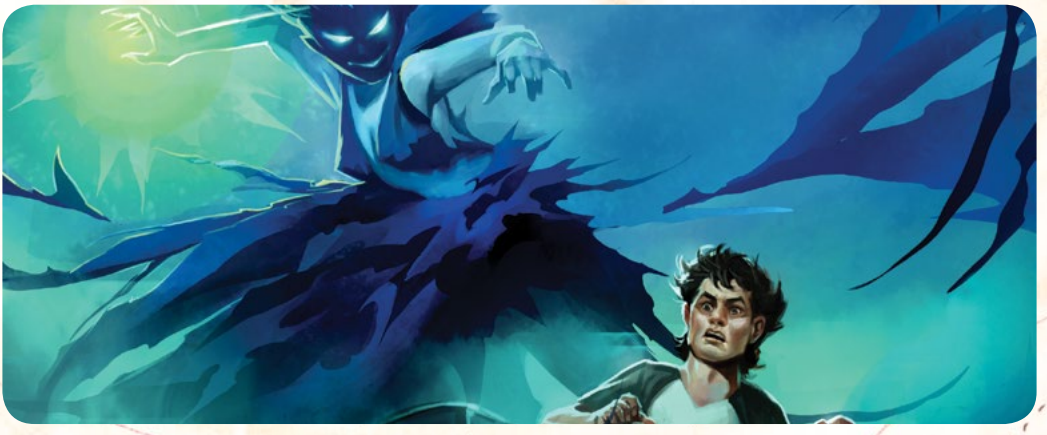
# СОДЕРЖАНИЕ


**Содержание** ..... **3**
**Вступление** ..... **7**
Что такое ролевая игра? ..... 7
Как начать игру? ..... 8
Находка для авантюриста ..... 10
*Игровые миры* ..... 10
*Сценарии приключений* ..... 10
*Руководства по жанрам* ..... 11
*Дополнения* ..... 11
*Аксессуары* ..... 11
*Форумы поддержки* ..... 11
**Основные правила** ..... **13**
Дикие карты и статисты ..... 13
*Весёлый Джек* ..... 13
Параметры ..... 13
*Характеристики* ..... 13
*Навыки* ..... 14
*Производные параметры* ..... 14
*Черты и изъяны* ..... 14
Проверки параметров ..... 14
*Взрывной бросок* ..... 14
*Подъёмы* ..... 14
*Неумелые попытки* ..... 14
*Встречные проверки* ..... 14
*Совместные проверки* ..... 15
*Групповые проверки* ..... 15
*Дикий кубик* ..... 15
*Критический провал* ..... 15
*Осложнение* ..... 15
Фишки ..... 15
Сражение ..... 16
*Союзники* ..... 16
*Инициатива* ..... 16
*Сражения без миниатюр* ..... 18
*Перемещение* ..... 18
*Действия* ..... 18
*Атаки* ..... 20
Урон ..... 21
*Нанесение урона* ..... 21
*Последствия урона* ..... 22
*Проверка на прочность* ..... 24
Лечение ..... 24
*Естественное выздоровление* ..... 25
*Выжившие статисты* ..... 25
**Создание персонажа** ..... **26**
1. Народ/вид ..... 26
2. Параметры ..... 26
3. Черты и изъяны ..... 27
4. Снаряжение ..... 27
5. Детали биографии ..... 27
Архетипы ..... 28
**Народы и виды** ..... **31**
Конструктор видов ..... 34
**Навыки** ..... **39**
*Азартные игры (смекалка)* ..... 40
*Анализ текста (смекалка)* ..... 40
*Верховая езда (ловкость)* ..... 40
*Взлом (ловкость)* ..... 40
*Внимание (смекалка)* ..... 40
*Вождение (ловкость)* ..... 40
*Выживание (смекалка)* ..... 40
*Выслеживание (смекалка)* ..... 41
*Драка (ловкость)* ..... 41
*Запугивание (характер)* ..... 41
*Знание (смекалка)* ..... 41
*Искусство (характер)* ..... 42
*Лазание (сила)* ..... 42
*Лечение (смекалка)* ..... 43
*Маскировка (ловкость)* ..... 43
*Метание (ловкость)* ..... 43
*Пилотирование (ловкость)* ..... 43
*Плавание (ловкость)* ..... 43
*Провокация (смекалка)* ..... 44
*Ремонт (смекалка)* ..... 44
*Ремесло (ловкость)* ..... 44
*Стрельба (ловкость)* ..... 45
*Судовождение (ловкость)* ..... 45
*Убеждение (характер)* ..... 45
*Уличное чутьё (смекалка)* ..... 45
**Изъяны** ..... **47**
**Черты** ..... **55**
Черты предыстории ..... 55
Профессиональные черты ..... 58
Боевые черты ..... 62
Социальные черты ..... 65
Лидерские черты ..... 66
Сверхъестественные черты ..... 67
Легендарные черты ..... 68

# СОДЕРЖАНИЕ


**Развитие персонажа** ..... **71**
**Снаряжение** ..... **73**
Нагрузка ..... 75
Особенности снаряжения ..... 76
Транспортные средства ..... 80
Таблицы вооружения и снаряжения ..... 82
*Броня* ..... 82
*Холодное оружие* ..... 83
*Стрелковое и метательное оружие* ..... 84
*Особые разновидности вооружения* ..... 86
*Артиллерия и противотанковые орудия* ..... 87
*Боеприпасы* ..... 87
*Обычные вещи* ..... 88
Таблицы транспортных средств ..... 89
*Наземный транспорт* ..... 89
*Водный транспорт* ..... 90
*Воздушный транспорт* ..... 91
**Ситуативные правила** ..... **93**
Боевые манёвры ..... 94
Быстрые сражения ..... 104
Массовые сражения ..... 106
Вызов судьбе ..... 109
Опасности ..... 110
*Усталость* ..... 110
*Болезни* ..... 111
*Вода* ..... 112
*Голод* ..... 112
*Жажда* ..... 112
*Жара* ..... 113
*Недостаток сна* ..... 113
*Огонь* ..... 113
*Падение* ..... 113
*Радиация* ..... 113
*Синяки и шишки* ..... 114
*Холод* ..... 114
*Яд* ..... 114
Страх ..... 115
Союзники ..... 116
Интерлюдии ..... 117
Социальные конфликты ..... 118
Путешествия ..... 119
Транспортные средства ..... 120
Погони ..... 124
Преследование ..... 126
Воздушные бои ..... 128
Правила игровых миров ..... 129
*Без пунктов силы* ..... 129
*Герои никогда не умирают* ..... 130
*Жестокий мир* ..... 130
*Критические провалы* ..... 130
*Кровь и кишки* ..... 130
*Мультилингвистическое общество* ..... 130
*Подарок джокера* ..... 130
*Предел возможностей* ..... 131
*Прирождённый герой* ..... 131
*Реалистичный урон* ..... 131
*Специализированные навыки* ..... 131
*Фанатики* ..... 131
*Эпическое приключение* ..... 131
**Сверхъестественное** ..... **133**
Мистический дар ..... 135
*Алхимия* ..... 135
*Безумная наука* ..... 136
*Магия* ..... 137
*Псионика* ..... 137
*Суперсила* ..... 138
*Чудеса* ..... 138
Аспекты ..... 140
Сверхъестественные силы ..... 142
**Ведение игры** ..... **157**
*Как их объединить в команду* ..... 158
*Остаться вместе* ..... 159
*Виды кампаний* ..... 160
Процесс игры ..... 161
Сотворение миров ..... 165
**Особенности чудовищ** ..... **171**
Безмозглость ..... 171
Бесплотность ..... 171
Бесстрашие ..... 171
Броня ..... 171
Водный ..... 171
Дыхание ..... 171
Заражение ..... 171
инстинкт хищника ..... 171
Крепкий ..... 171
Механизм/голем ..... 172
Наскок ..... 172
Невосприимчивость ..... 172
Нежить ..... 172
Неуязвимость ..... 172
Оглушение ..... 172
Парализующий яд ..... 172
Перемещение под землёй ..... 172
Полёт ..... 173
Поток ..... 173
Разбег ..... 173
Размер ..... 173
Регенерация ..... 174
Рой/стая ..... 174
Слабость ..... 174
Смертоносная аура ..... 174
Сумеречное зрение ..... 174
Темновидение ..... 175
Тепловидение ..... 175

Удар хвостом ..... 175
Ужас ..... 175
Устойчивость ..... 175
Уязвимость ..... 175
Уязвимость+ ..... 175
Хождение по стенам ..... 175
Элементаль ..... 175
Яд ..... 175
Яростный наскок ..... 175
**Бестиарий ..... 176**
Акула-людоед ..... 176
Большая белая акула ..... 176
Аллигатор/крокодил ..... 176
Амёба кислотная ..... 176
Арахнокентавр ..... 177
Баргест ..... 177
Бык ..... 177
Вампир ..... 177
Вампир древний ..... 178
Волк матёрый ..... 178
Гигачервь ..... 178
Гидра ..... 178
Гиппогриф ..... 179
Гоблин ..... 179
Горгульи ..... 179
Истинная горгулья ..... 179
Каменная горгулья ..... 180
Губитель магов ..... 180
Джинн ..... 180
Дракон ..... 181
Дрейк ..... 181
Дух меча ..... 181
Единорог ..... 182
Змея (удав) ..... 182
Змея (ядовитая) ..... 182
Зомби ..... 182
Кабан ..... 182
Кентавр ..... 183
Кошка ..... 183
Крысолюд ..... 183
Лев ..... 183
Лич ..... 183
Лошадь боевая ..... 184
Лошадь верховая ..... 184
Медведь большой ..... 185
Минотавр ..... 185
Мул ..... 185
Могильный страж ..... 185
Ночной скакун ..... 185
обезьяна летучая ..... 186
Оборотень ..... 186
Огр ..... 186
Орк ..... 186
Орк вождь ..... 186
Осьминог гигантский ..... 187
Паук гигантский ..... 187
Пегас ..... 187
Призрак ..... 187
Птица хищная ..... 188
Робот (охранный) ..... 188
Рух ..... 188
Скелет ..... 188
Собака/волк ..... 189
Стая/рой ..... 189
Тролль ..... 189
Феникс ..... 189
Химера ..... 189
Циклоп ..... 190
Элементали ..... 190
Водный элементаль ..... 190
Воздушный элементаль ..... 190
Земляной элементаль ..... 191
Огненный элементаль ..... 191
**Выпускные данные ..... 192**



# ВСТУПЛЕНИЕ

Под чужими ли звёздами дальних галактик, в землях ли яростных варваров — всюду великие герои сражаются за золото, честь и славу, а чаще — за право выжить. Одни закованы в доспехи из мифрила и ловко орудуют светящимися магическими клинками. Другие оснащены новейшими бронежилетами и поливают округу свинцом из автоматов. А третьи — и вовсе не люди.

Все они герои, и эпические саги об их приключениях вдохновляют читателей. Книга «Savage Worlds: Правила игры[1]» поможет вам пройти их путём. Вы станете участниками и творцами захватывающих историй, устроите своим героям такие испытания, которые им даже не снились, и отправите их в далёкие миры, полные загадок и опасностей.

Во главу угла ставится действие, а не оптимизация и арифметика, что позволяет ведущему сосредоточиться на персонажах игроков, их антагонистах и удивительных мирах, в которых они противостоят друг другу.

«Дневник авантюриста» предлагает игрокам продуманную и интересную систему развития персонажей, позволяющую быть кем угодно: от охотника за головами до охотника за горячими фактами.

Многие «универсальные» системы правил поддерживают ограниченное количество жанров. Мы успешно решили эту проблему в разделе «Правила игровых миров» (смотрите подробности на стр. 129). Суть в том, что, не затрагивая основной механики, можно полностью менять ощущение от игры. Герои в силовых скафандрах отправляются изучать внезапно опустевший космический корабль? Доблестные рыцари вызывают на бой чёрного дракона? Ловкие хакеры входят в виртуальный мир? Игрокам не придётся каждый раз осваивать принципиально новые правила. Просто добавьте, например, «праведную ярость» из мира Соломона Кейна (в самые отчаянные моменты герой становится сильнее), и вот у вас уже вырисовывается совершенно определённый жанр.

*1: Первое русскоязычное издание носило имя «Savage Worlds: Дневник авантюриста», а нынешнее мы назвали «Savage Worlds: Правила игры». Ради сохранения традиции и преемственности мы будем иногда называть эту книгу «Дневник авантюриста».*

## ЧТО ТАКОЕ РОЛЕВАЯ ИГРА?

Ролевая игра — это история, которую участники рассказывают в лицах. С ролевыми играми многие из вас знакомы с детства. Кто не играл в героев книг, мультиков, комиксов или иных фантастических произведений? Современные настольные ролевые игры предлагают несложные правила, сохраняя безграничные возможности для применения фантазии.

### Если вы не играли в ролевые игры

Настольные ролевые игры — это фантастические приключения в разнообразнейших декорациях, которые разыгрываются за столом. Речь может идти как о мирах, пронизанных магией и чудесами, так и об альтернативной истории и научной фантастике. Снова всё как в детстве: кто-то любит «Звёздные войны», а кто-то — «Мишек Гамми».

Вы создаёте персонажей, которые во время игры исследуют мир, раскрывают тайны, вступают в разнообразные взаимодействия с другими персонажами, сражаются с противниками и добиваются своих целей. В процессе игры используются игральные карты и кости, фишки, миниатюры и прочие аксессуары, но действие происходит в вашем воображении. Мы уверены, что вы способны абсолютно на всё с его помощью.

Для ролевой игры необходимо минимум два участника. Один из них станет ведущим — главным рассказчиком, который будет следить за правилами игры. Именно он при помощи этих правил создаёт историю и описывает происходящее вокруг персонажей игроков. Благодаря ведущему игра становится гибкой и увлекательной. Он реагирует на любой поворот сюжета и на действия остальных участников.

Любая настольная ролевая игра — это не только приключение, но ещё и красивая история, в которой может произойти всё что угодно, ведь в ваших руках волшебная сказка, великая драма или, скажем, героическая сага, а придуманные вами персонажи — главные герои.

Вы «выигрываете» не тогда, когда ваш персонаж одолевает чудовище или спасает принцессу, а когда он принимает участие в необычной и запоминающейся истории.

Игра закончится, когда вы посчитаете это нужным и логичным. Но вы всегда можете начать ещё одно приключение как с новыми, так и со старыми знакомыми героями и их спутниками.

### Если вы играли в компьютерные ролевые игры

Если вам знакомы компьютерные игры старой закалки, то вы точно поймёте, о чём речь. Те, кто провёл не один час в MMORPG, тоже найдут для себя немало интересного в настольных ролевых играх, ведь у всех этих игр общий предок.

Один из участников игры становится «сервером» — ведущим. Остальные — игроками. Игра предоставляет живой мир с множеством возможностей выбора, как старомодные (и любимые многими!) компьютерные ролевые игры, и снабжена не очень сложной пошаговой боевой системой. Большая часть небоевых конфликтов также разрешается в быстром и удобном пошаговом режиме. А всё остальное зависит только от вашей фантазии.

### Если вы играли в настольные игры

Всё достаточно просто. Старая аналогия с «игровым полем в вашем воображении» должна достаточно точно описывать этот приключенческий жанр игр, построенный в американском стиле. Лёгкие и понятные правила не дадут вам запутаться. Возможно, вас несколько насторожит не очень большое количество аксессуаров, необходимых для игры, и отсутствие общего физического игрового поля, но, попробовав стать участником приключений, вы вскоре поймёте, почему аксессуаров так мало — чтобы не мешать вашему воображению раскрываться!

## Как начать игру?

Итак, у вас собралась компания в 2–6 человек, и вы хотите попробовать новую для вас игру?

### Чтение книги и создание персонажей

Для начала вам нужно ознакомиться с основами игры, изложенными в соответствующей главе книги правил, после чего выбрать, кто из участников станет ведущим, который должен будет не только внимательно прочитать всю книгу правил, но и подготовить с её помощью историю для всех остальных. Это непросто, но очень интересно!

Не надо стесняться задавать ведущему вопросы о правилах, о том, что ещё нужно прочитать или придумать, интересоваться его мнением о вашем будущем персонаже. Настольная ролевая игра предполагает совместное творчество.

### Игральные кости

Кроме книги, в путешествии вам понадобятся игральные кости с 4, 6, 8, 10 и 12 гранями. Игроку также потребуется один дикий кубик (d6 другого цвета), назначение которого мы раскроем в первой главе. Игральные кости продаются в любом магазине настольных игр.

Для удобства мы сокращаем названия игральных костей до d4, d6, d8, d10 и d12 (почему «d»? От английского слова «die» — «игральная кость»). Если встретите что-нибудь вроде «2d6+1», это значит, что нужно бросить две игральные кости с шестью гранями, после чего результат броска суммируется и к нему прибавляется единица.

Игрокам потребуется всего один набор игральных костей. Ведущему может понадобиться пара наборов.

### Колода действий

Вам потребуется стандартная колода из 54 игральных карт с двумя джокерами. Карты используются для определения инициативы в бою и позволяют сделать этот процесс быстрым и удобным. Вы даже можете обзавестись специально выпущенной дизайнерской колодой карт в подходящем для игры стиле.

### Игровые миры

Собираетесь в руины города, разрушенного в час Икс? Хотите возглавить отряд головорезов в любимом мире фэнтези? Может быть, вам интересно примерить на себя роль лорда вампиров? Или вы отважитесь бросить вызов злу на полях сражений Второй потусторонней войны?

Выбирайте в ближайшем магазине игр книгу, посвящённую любимому игровому миру, или творите его сами. В книгах вы найдёте новые черты и изъяны, силы, оружие, снаряжение, свирепых чудовищ и многое другое.

### Миниатюры для моделирования боёв

Правила подходят для игры на размеченном игровом поле. Игра с миниатюрами требует точных измерений и чётких правил, поэтому дальнобойность оружия и скорость передвижения указаны в привычных для настольных игр абстрактных клетках (а не в каких-нибудь реальных единицах измерения). Традиционно для подобных игр клетка имеет сторону в один дюйм или 25 мм. Миниатюры, размещённые на игровом поле, заметно облегчают понимание тактической ситуации и помогают пользоваться преимуществами окружающей обстановки, так что мы настоятельно рекомендуем именно этот способ для большинства игр.

Впрочем, миниатюры не так уж необходимы. Вы найдёте раздел «Сражения без миниатюр» (чтобы узнать, сколько врагов накрыло взрывной волной, например) на странице 18.

### Игровая встреча

Весь наш опыт за пару десятков лет говорит о том, что первая встреча обычно посвящена созданию персонажей и обсуждению предстоящей игры, ожидаемой тематики и стиля приключений.

Впрочем, иногда вся игра должна уложиться в четыре часа или даже меньше и при этом являть собой законченную историю. Существуют некоторые универсальные правила, которые надо соблюдать всегда. Это то, без чего не состоится никакая настольная ролевая игра.

- Обязательно выберите одного ведущего, который ознакомит всех остальных участников игры с общими правилами.
- Найдите удобное проветриваемое помещение, где все могут с комфортом разместиться. Конечно, можно играть в трясущемся поезде или в лесу под тентом, но наличие общего стола и хотя бы небольшого личного пространства необходимо.
- Запаситесь едой и питьём, чтобы все могли подкрепиться в перерыве или даже во время самой игры. Голодный игрок — это игрок, которому тяжело думать и фантазировать. А голодный ведущий — это усталый и нервный ведущий. Какие уж тут отдых и развлечения!
- Желательно, чтобы все участники игры пребывали в хорошем настроении и относились друг к другу дружелюбно и уважительно. Это всё ещё совместное творчество, а не военные манёвры, ведь так?

**А теперь настала пора отправляться навстречу приключениям!**

## НАХОДКА ДЛЯ АВАНТЮРИСТА

Когда вы прочитаете правила «Дневника авантюриста», вы наверняка захотите узнать, какие игровые миры у нас есть и что ещё мы можем вам предложить. Некоторые базовые сведения представлены ниже, а прочие дополнения и вспомогательные материалы можно найти на нашем сайте: www.studio101.ru.

### Игровые миры

Когда настаёт время игры, всех её участников объединяет одна тема, общие обстоятельства для их приключений — игровой мир.

В нашем арсенале немало захватывающих сюжетов: от космической оперы «Последний парсек» до Дикого Запада в Deadlands. Наша философия предполагает немного иной подход, чем в других играх. Мы стараемся создавать каждый игровой мир уникальным и непохожим на другие, чтобы придать вашим историям остроту. К примеру, мир Hellfrost поначалу похож на стандартное фэнтези с эльфами и гномами. Но он кардинально меняется, когда зло в лице божества холода и стужи одерживает победу над самой природой, постепенно заковывая страны в ледяную тюрьму, а последняя надежда цивилизации — магия — начинает утекать из мира.

На данный момент существует множество игровых миров: удостоенный множества наград мистический вестерн «Deadlands: Мёртвые Земли» и его продолжения в других декорациях — постапокалиптические пустоши «Deadlands: Ад на Земле» и городские джунгли первой половины XX века «Deadlands: Нуар». Вы можете познакомиться с викторианской мистикой тайных лож в «Потрошителях», стать злодеями, спасающими мир от инопланетян в «Неизбежном Зле», вступить в ряды Сумеречного легиона в «Потусторонних Войнах» или встать на стезю приключений в мире эпического фэнтези «Hellfrost: Ледяное пекло». Герои могут найти себе место в историях о зомби-апокалипсисе в эпоху Ренессанса, если игроки обратятся к «Ultima Forsan», или пережить студенческие будни вперемешку с мистическими приключениями в «Восточно-Техасском Университете». И это только некоторые из множества миров Savage Worlds, количество которых на разных языках перешагнуло полторы сотни ещё в 2015 году.

Кроме того, под знаком Savage Worlds выпускают свои творения и независимые авторы, с некоторыми из этих произведений можно ознакомиться на нашем сайте www.studio101. ru, где находятся как сами материалы, так и тексты лицензий и руководства по выпуску собственного игрового мира.

### Сценарии приключений

К большинству наших игровых миров написано некоторое количество готовых сценариев для приключений. Это могут быть как длинные *кампании*, рассчитанные на изрядное количество встреч и содержащие множество сюжетных линий, так и небольшие *зарисовки* на одну встречу.

#### *Приключения*

Когда речь идёт именно о приключениях, зачастую подразумевается краткий и ясный план сценария, который можно провести буквально после прочтения и нескольких минут подготовки. Мы хотим, чтобы ведущий, поняв, чего именно ждут игроки от этой встречи, прочёл пару страниц и сразу мог начинать игру. При желании историю можно украсить пикантными подробностями, но основные ингредиенты вкусной игры у него уже на руках.

У нас есть множество сценариев приключений для мира Deadlands, например, «Разборка в Пице», где героям предлагается защитить город от нападения бандитов, попутно решив несколько внутренних проблем, не дающих его жителям объединиться перед лицом опасности. История рассчитана на 3–4 встречи по 4 часа и изобилует дополнительными деталями, которые ведущий может как задействовать в своей истории, так и опустить.

#### *Зарисовки*

Зарисовка — это короткое приключение, занимающее от одной до четырёх страниц, ***которое можно использовать сразу после прочтения***.

Обычно зарисовки идут в ход, когда необходимо провести одну небольшую игру на 2–4 часа, не подразумевающую продолжения, или же когда нужно сделать перерыв в ходе основной истории, дав игрокам возможность решить какие-нибудь простые побочные задачи.

Например, на нашем сайте можно ознакомиться с зарисовкой «Дом в долине» — это история о ночёвке героев в заброшенной усадьбе; эпизод из «Круга Земного» — мира скандинавских легенд и сказаний.

#### *Кампании*

Когда целая серия сценариев приключений объединена одной темой и в ней прослеживается центральный сюжет, это называется кампанией.

При этом кампания может состоять из нескольких сюжетных линий, как раскрывающих личные истории персонажей, так и рассказывающих о глобальных (или не очень) событиях в мире. Более того, вре-

мя между значимыми сценариями, продвигающими центральный сюжет, может заполняться побочными приключениями (или зарисовками) или даже небольшими сериями приключений.

К примеру, если герои истории о зарождении искусственного разума в мире «Кремниевых богов» (ретро-киберпанк с проводными технологиями и дистопичным бытом) после нескольких игр, посвящённых выживанию в экстремальных условиях, занимаются романтической линией, раскрывающей тайны одного из персонажей (этот сценарий может быть взят из другой книги), это всё равно остаётся кампанией.

Конечно, в повествовании всегда есть место и для идей ведущего. В том числе и тех, которые непосредственно связаны с персонажами игроков и их историями. Смысл кампании в том, чтобы не терять связи с главной темой — например, феноменом развития искусственного интеллекта в уже упомянутых «Кремниевых богах», — позволяя при этом ведущему вольно изменять и вести собственную линию сюжета.

### Руководства по жанрам

Наши руководства по жанрам включают в себя новые черты и изъяны, силы, противников и правила игровых миров для конкретных жанров: супергерои, ужасы, научная фантастика и так далее.

### Дополнения

Помимо крупных руководств по жанрам для «Дневника авантюриста» выпускаются различные материалы, добавляющие в игру необычные правила или раскрывающие аспекты уже существующих, к примеру, новый мистический дар «Элементализм» или черты предыстории, позволяющие играть за оборотней-ликантропов. К дополнениям относится «Колода приключений» — колода в 54 или более карт, которую можно использовать вместо фишек или вместе с ними. На каждой карте колоды указано событие, которое происходит, когда игрок её разыгрывает.

### Аксессуары

Помимо игральных костей самых разнообразных форм, цветов и материалов (металлические, каменные, пластиковые, костяные…) существуют и другие аксессуары.

Разумеется, вы можете приобрести как простые или дизайнерские покерные фишки (встречаются фишки с рисунком в духе конкретного игрового мира), так и другие необычные предметы, которые вам будет удобно использовать в качестве фишек. Мы рекомендуем комплект примерно из 40 предметов одинаковой формы. В большинстве игровых миров их цвет не имеет значения, но, к примеру, в Deadlands вам понадобится 20 белых, 10 красных, 5 синих и 5 золотых фишек.

Колода действий открывает огромный простор для вариаций. Существуют тысячи дизайнерских покерных колод игральных карт, например выполненных в стиле Дикого Запада, Империи Цинь, нуарных детективов, викингских саг или космического ужаса… Вы без труда найдёте подходящую к стилю вашей игры, вероятно, даже созданную под конкретный игровой мир. И да, карты могут быть пластиковыми, ламинированными, обладать различными покрытиями… хотя, конечно же, вы можете обойтись обычной покерной колодой из ближайшего магазина книг или настольных игр.

Различные компании также производят пластиковые шаблоны, ламинированные бланки персонажей и другие аксессуары.

### Форумы поддержки

Мы очень гордимся нашими форумами и считаем, что у нас лучшее игровое сообщество. Если хотите что-то спросить, зайдите на один из форумов, и другие «авантюристы», а также авторы книг, с удовольствием ответят на ваши вопросы. Вы сможете познакомиться с новыми мирами, почерпнуть идеи для сюжетов, найти игроков и получить немало полезных советов в нашем дружном и приветливом сообществе, которое любит интересные игры.

Ссылки на все возможные интернет-ресурсы вы найдёте на нашем сайте: http://studio101.ru.

### *Как пользоваться этой книгой?*

Если вы уже знакомы с правилами Savage Worlds или просто желаете сразу приступить к созданию персонажа, то перейдите на стр. 26.

Если вам интересно сначала ознакомиться с правилами игры, то продолжайте чтение со стр 13, это не займёт много времени. В любом случае игроку нужно прочитать этот раздел.

Если у вашего героя есть талант к магии или безумной науке, если он супергерой или мутант — вам нужно ознакомиться с описанием сверхъестественных способностей, которое начинается на стр. 133.

Ведущему обязательно прочитать раздел, посвящённый правилам игры, как основным (стр 13), так и ситуативным (стр. 93), и раздел, посвящённый ведению игры (стр. 157). Желательно, разумеется, прочитать всю книгу.

Приятных игр!

# ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

«Дневник авантюриста» предлагает простые удобные правила для ваших приключенческих историй. В этой главе мы коротко расскажем, как осуществляются проверки параметров и разыгрываются сражения.

## ДИКИЕ КАРТЫ И СТАТИСТЫ

Главная роль в любом приключении отведена героям. Они представляют собой нечто большее, нежели набор цифр и характеристик, но именно с этого начинается их становление в качестве персонажей в рамках системы правил. Ваш герой (персонаж игрока), значимые союзники, злодеи и чудовища называются *дикими картами*. У диких карт возможности немного шире, и одолеть их несколько сложнее. Обычно они продуманы лучше, чем третий стражник слева, очередной помощник злодея или молчаливый лакей — персонажи второго плана, которых мы называем *статистами*.

Дикие карты отмечены каким-нибудь символом перед именем, например:

☠ **Весёлый Джек**

Чаще всего символы заимствуются из соответствующего игрового мира. Череп с костями — для игры в пиратские приключения, звезда техасского рейнджера — в мире мистического фронтира. Короче говоря, символ перед именем означает, что персонаж — *дикая карта*.

Ведущий определяет, какие персонажи помимо ваших являются диким картами. Глава городской стражи может и не быть дикой картой, но глава городской стражи Гримлок — ветеран многих войн и один из ключевых персонажей вашей кампании — безусловно таковой является.

Дракон Скыч — тоже дикая карта, а трое каких-то молодых дракончиков — нет. Вы поймёте разницу между диким картами и статистами, когда дочитаете эту главу. Если коротко:

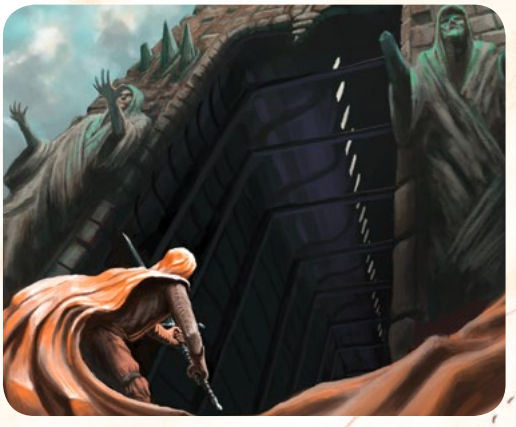
- дикие карты могут получить несколько *ранений*;
- дикие карты всегда бросают *дикий кубик* вместе с игральной костью, соответствующей параметру, во время всех проверок и из двух результатов выбирают лучший.

## ПАРАМЕТРЫ

Возможности персонажей описываются набором их характеристик и навыков — параметрами, которые подчиняются одним и тем же правилам. Уровень развития характеристик и навыков определяется типом соответствующей им игровой кости и варьируется от d4 до d12. Следует отметить, что значение d6 соответствует уровню развития параметра среднестатистического взрослого человека. Короче говоря, чем больше граней у вашей игральной кости, тем лучше!

### Характеристики

- ***Ловкость*** отражает проворство, скорость реакции и подвижность вашего персонажа.
- ***Смекалка*** отражает знание культуры и окружающего мира, находчивость и способность схватывать на лету.
- ***Характер*** отражает мудрость и силу воли вашего персонажа. Характер — очень важный параметр, потому что именно он позволяет персонажу оправиться от *шока* в случае *ранения*.
- ***Сила*** отвечает за физическую форму и мощь вашего персонажа. Сила также влияет на урон, наносимый им в ближнем бою.
- ***Выносливость*** определяет стойкость организма, сопротивляемость болезням и ядам, а также количество физического урона, которое может перенести персонаж без вреда для себя.



### Навыки

Навыки — приобретённые способности персонажа. Например, стрельба, драка, познания в разных областях науки, профессиональная подготовка и так далее (см. стр. 39). Навык — это обобщение, которое покрывает все аспекты, связанные с той или иной областью. Навык *стрельбы*, к примеру, распространяется на все разновидности оружия дальнего боя, включая ружья, луки, миномёты и многое другое.

### Производные параметры

- *Шаг* и *бег* определяют, насколько быстро ваш персонаж может передвигаться в течение своего хода.
- *Защита* отражает, насколько сложно поразить вашего персонажа в ближнем бою, когда у него есть возможность уворачиваться, блокировать или парировать направленные на него атаки.
- *Харизма* отражает внешний вид вашего персонажа, его манеры и привлекательность для окружающих. Значение харизмы прибавляется к проверкам *убеждения* и *уличного чутья*, а также влияет на отношение персонажей ведущего к вашему.
- *Стойкость* является болевым порогом вашего персонажа. Всё, что переходит этот предел, ввергает персонажа в *шок* или приводит к ещё более неприятным последствиям.

### Черты и изъяны

Помимо набора характеристик и навыков герои обладают уникальными талантами, особыми возможностями и ярко выраженными недостатками. Наделённый чертами персонаж становится не только ярким и живым, но и ещё мастером своего дела.

## ПРОВЕРКИ ПАРАМЕТРОВ

Чтобы применить характеристику или навык, бросьте соответствующую игральную кость. Если результат 4 или выше (по умолчанию *сложность* всех *проверок* равна 4), действие успешно. К примеру, если *сила* персонажа — d6, то он бросает соответствующий кубик. При результате 4 или выше ему удаётся задуманное.

**Модификаторы:** обстоятельства влияют на результат. Например, стрельба в цель, которая находится далеко, или поиск хорошо спрятанной улики — задачи не самые тривиальные. Некоторые действия, типа дистанционных атак, имеют стандартные модификаторы. Модификаторы для более частных и специфических случаев (попытка заметить засаду, подслушать разговор за дверью и т.д.) определяются ведущим. Модификаторы влияют на результаты бросков всех игральных костей при проверке параметров, включая дикий кубик.

### *Запись модификаторов*

Иногда мы прибегаем к краткой записи модификаторов к проверке — в скобках после параметра. Например: «Для преодоления ущелья пройдите проверку *пилотирования* (–2), при *подъёме* на пути преследователя возникает *препятствие*. В случае *провала* вы попадаете в *аварию*». В этом случае из результата проверки *пилотирования* нужно вычесть 2.

Что-то простое, например, поиск следов на раскисшей глине, даёт преимущество +2 к проверке. Трудное — вроде поиска следов при свете факела, осуществляется со штрафом –2. Очень трудное (поиск следов под проливным дождём) — со штрафом –4.

### Взрывной бросок

Проверки *характеристик*, *навыков* и *урона* могут не ограничиваться одним броском. Игральные кости, на которых выпало максимальное значение (6 на d6, 8 на d8 и т. д.), нужно бросить ещё раз и прибавить результат к предыдущему. *Взрывной бросок* считается отдельно для каждой игральной кости. Обратите внимание — *взрыв* может произойти несколько раз подряд; в этом случае все результаты суммируются. Модификаторы применяются после определения результатов броска.

### Подъёмы

В некоторых случаях важен не только успех при проверке параметра, но и его масштаб. Каждые 4 пункта сверх сложности — это *подъём*. Если персонажу нужно, чтобы выпало не меньше 4 для того, чтобы исполнить задуманное, а он получил 11, это и есть подъём (у него было бы два подъёма, если бы выпало 12). Количество подъёмов определяется после применения всех модификаторов.

### Неумелые попытки

Если персонаж не обладает каким-либо навыком, но хочет его применить, то он совершает *неумелую попытку* — бросает d4 и вычитает 2 из результата. *Дикая карта* бросает также *дикий кубик* и из результата вычитает 2. Ведущий может решить, что без длительных тренировок и обучения персонаж не имеет шансов на успех при применении специфических навыков (например, *лечение* или *пилотирование* самолётов).

### Встречные проверки

Сложность проверок некоторых навыков иногда зависит от противодействия оппонента. Если, например, два персонажа схватили один и тот же артефакт и хотят его отобрать друг у друга, каждый из них проходит проверку *силы*, после чего они сравнивают результаты.

Когда осуществляется *встречная проверка*, первым результат проверки параметра должен сообщить нападающий. Если он хочет потратить *фишку* (смотрите следующую тему), он должен сделать это сразу. Если игрок доволен результатом, наступает очередь его противника. Побеждает персонаж с более высоким результатом проверки. Если результаты равны, то оппоненты продолжают бороться на равных.

Победитель считает результат противника сложностью проверки, если нужно узнать количество *подъёмов*.

### Совместные проверки

Бывает, что персонажи хотят объединить усилия и помочь другу в выполнении какого-нибудь срочного дела. Если несколько персонажей собираются работать совместно (а ведущий допускает, что данная работа может быть выполнена совместно), персонаж, которому нужна помощь, проходит проверку соответствующего навыка и добавляет +1 к результату за успех и каждый подъём при проверке того же навыка у товарищей. Максимальный модификатор, который персонаж может получить, составляет +4. Однако это не относится к проверкам *силы*, преимущество к которым может расти без ограничений.

Персонаж не способен участвовать в совместной проверке, если у него нет соответствующего навыка.

### Групповые проверки

Когда возникает необходимость пройти проверку параметра для группы *статистов* вне боевой ситуации, бросьте игральную кость, соответствующую параметру, и дикий кубик. Выберите лучший результат. Это и будет общий результат группы. Таким образом вам не придётся проходить *проверку храбрости* за каждого статиста, увидевшего дракона, или, например, один неуклюжий солдат не сорвёт секретную операцию, в которой было задействовано ещё 49 его товарищей.

### Дикий кубик

*Статисты* бросают одну игральную кость, как это описано выше. *Дикие карты* при проверках навыков или характеристик бросают сверх того ещё и d6, после чего из двух результатов выбирают лучший. Правила по взрывному броску распространяются на дикий кубик (см. выше *взрывной бросок*).

#### *Критический провал*

Обратная сторона медали такова, что два очка (две единицы) на игральных костях — это *критический провал*. Его ещё называют «глаза змеи». Ведущий должен придумать для персонажа крупную неприятность. Такую цену назначает судьба за право быть героем.

### Осложнение

Если у персонажа на игральной кости, соответствующей параметру, выпадает 1 (иногда и другие результаты, они обозначаются в скобках) без учёта модификаторов, персонаж иногда сталкивается с осложнением. Обычно последствия такого осложнения указаны в описании навыка, силы и т. д. В некоторых случаях их определяет ведущий.

***Пример:*** *Бак Сэведж — путешественник и искатель приключений — столкнулся с группой служителей тёмного культа, в чьих глазах читалось безумие. У Бака навык стрельбы d10, и помимо d10 он бросает дикий кубик d6. На диком кубике выпало 4, но на d10 — 10, то есть получился взрывной бросок. Бак откладывает дикий кубик и вновь бросает d10. И снова 10, и снова взрывной бросок! Затем он вновь бросает d10 и получает 3. Результат: 10+10+3 = 23! Разумеется, из вариантов 4 и 23, герой выбирает 23 — это успех и целых 4 подъёма.*

## ФИШКИ

Удача может отвернуться от вас в самый неподходящий момент, и на игральных костях выпадет совсем не тот результат, который вам так нужен. Но даже в этом случае ещё не всё потеряно, и вы можете повлиять на судьбу вашего персонажа.

Каждый игрок начинает игровую встречу с тремя *фишками*, которые позволяют повлиять на неумолимый рок. Ведущий может выдавать дополнительные фишки за непревзойдённый стиль игры, преодоление тяжелейших препятствий, оригинальный подход к решению проблемы, остроумную реплику и другие запоминающиеся действия (рекомендации для ведущего можно найти на стр. 162).

Вы вправе потратить фишку для того, чтобы заново бросить игральные кости при проверке параметров. Можно тратить фишки и перебрасывать игральные кости, пока запас фишек не иссякнет, а потом выбрать лучший результат. Например, если при первой проверке вы получили 5, а фишка вам принесла лишь 4, то вы можете выбрать первый результат.

Фишки нельзя тратить на проверки урона (если герой не обладает чертой *беспощадный*). На эффекты из таблиц они тоже не влияют. Фишки можно использовать только при проверках параметров.

**Проверка на прочность:** можно потратить фишку на спасение собственной шкуры, так что используйте их разумно. Читайте подробнее о *проверке на прочность* в разделе об уроне (см. стр. 24).

### Фишки ведущего

В начале каждой игровой встречи ведущий берёт себе по одной фишке за каждого персонажа игрока. Он может тратить их на любое действие своих персонажей в процессе игры.

Каждый персонаж ведущего, являющийся дикой картой, получает две фишки на игровую встречу. При помощи этих фишек и фишек из общего пула дикие карты могут спасать свои злодейские шкуры, но они не способны делиться своими фишками с другими персонажами ведущего. У ведущего, как и у игроков, в конце встречи неиспользованные фишки «сгорают».

В качестве фишек можно использовать камешки, монетки, покерные фишки или любые другие небольшие предметы.

## Сражение

Жестокость является неотъемлемым элементом многих игровых миров, идёт ли речь о залитых кровью равнинах Марса или усеянных телами полях сражений Второй потусторонней войны. Мы рекомендуем для наглядности использовать миниатюры, чтобы игроки понимали, что находится вокруг. Если миниатюры вам по каким-то причинам не подходят, см. стр. 18.

**Расстояние:** предполагается, что вы используете игровое поле или специальный ландшафт и стандартные миниатюры высотой 28 мм. Именно поэтому дистанции перемещения и стрельбы приведены в клетках. Если вам нужно получить реальную дистанцию, то считайте, что каждая клетка соответствует 2 метрам тактической карты. Если вам нужна другая шкала для описания крупных сражений вроде затяжного обмена дальнобойными выстрелами между двумя танковыми дивизиями, просто присвойте клеткам более удобные в конкретной ситуации значения. К примеру, для позиционных снайперских боёв одна клетка может равняться 5 метрам, а в случае воздушной погони — 2 километрам.

**Время в бою:** игровое время в бою делится на *раунды* по шесть секунд. Десять раундов — одна минута. Во время раунда каждый персонаж имеет право сделать *ход*, который может состоять из нескольких *действий* и *перемещения*.

### *Пространство и время*

В правилах Savage Worlds все расстояния измеряются в *клетках*, если не сказано иного. Это абстрактная мера, которая обычно равна примерно двум метрам в игровом мире. Вы можете использовать гексагональную сетку или вообще дюймовую рулетку, просто помните, что если в расстояниях не указана величина — это *клетки*.

Когда речь идёт об измерении времени, то если величины не указаны, речь идёт о *раунде*. Раунд — это единица измерения времени тактических боёв (в течение раунда каждый персонаж предпринимает ход, состоящий из действий и перемещения). Игровое время в бою делится на раунды по шесть секунд, если не сказано иначе.

### *Броня*

Защитить от неприятных последствий в виде *ранений* или даже смерти героя может не только *стойкость* или различные *черты*, но и снаряжение, которое будет наделять персонажа *бронёй*. Этот параметр обычно записывается в книге как модификатор к *стойкости*, через «+». К примеру, «*стойкость: 4+2*» означает *стойкость 4* и *броню 2*. В такой записи указывается *броня* для торса, которая используется в случае простых проверок атак. Если атака была *прицельной*, то используйте значение *брони* соответствующей части тела вместо указанного после знака «+».

В предыдущем издании правил (и во многих игровых мирах) *броня* сразу суммировалась со *стойкостью*, запись имела вид, к примеру, «*стойкость: 6 (2)*» и расшифровывалась как «*стойкость 4, броня (торс) 2*».

### Союзники

Статисты, если они союзники персонажей игроков, управляются в бою игроками, а не ведущим. Это очень важный момент, поскольку многие игровые миры подразумевают наличие дружественных команд квалифицированных наёмников, товарищей-пехотинцев или верных вассалов, и игра выстроена таким образом, чтобы у игроков была возможность управлять ими легко и быстро. Игрок решает и действует за *союзника*, независимо от того, имеет ли его персонаж какое-либо влияние на этого союзника или нет. Такая система позволяет вовлекать в процесс всех игроков, даже если не все персонажи участвуют в битве, и помогает сделать большое сражение захватывающим для каждого.

Конечно, в случае необходимости ведущий может брать статистов на себя, но с опытными игроками этого обычно не требуется. Несколько подсказок ведущему по работе с союзниками вы найдёте на стр. 163.

### Инициатива

Действие должно быть быстрым и динамичным, если речь идёт о «Дневнике авантюриста». Для того,

чтобы ведущий мог уследить за тем, кто и в каком порядке ходит (и добавить при этом элемент случайности), то есть определить инициативу персонажей, используется колода действий[1].

Сдайте карты следующим образом:

- Каждый игрок получает одну карту для своего персонажа (*черты* героя могут влиять на количество выдаваемых карт, но в итоге всё равно придётся выбрать одну). У всех союзников, действия которых определяет получивший эту карту игрок, будет такая же инициатива.
- Каждая дикая карта или просто исключительный персонаж под управлением ведущего получает одну собственную карту действия.
- Каждая группа персонажей ведущего — все зомби, все волки и т. д. — получает одну карту на всю группу статистов.

Как именно делятся персонажи ведущего на группы, решает сам ведущий. Поделить 30 зомби на 5 групп по шесть — да запросто. Ваша цель — сделать сражение быстрым и захватывающим.

**Тасовка:** тасуйте колоду в начале каждого боя и в конце каждого раунда, во время которого был сдан джокер.

**Большие компании:** в очень больших компаниях или если ограничено время ведущий может сдать по одной карте каждой стороне (героям и злодеям). Во время хода героев начните с кого-нибудь и действуйте по очереди. Это существенно ускорит сражение, если вам, конечно, скорость важнее, чем строгий порядок действий. Если один из персонажей обладает чертами *стремительность* или *хладнокровие*, то эти черты распространяются на всю группу, но применяются только один раз.

### *Порядок действий*

Карты действия можно сдавать в открытую или в закрытую. В первом случае карты выкладываются на стол лицом вверх, и все начинают свой ход согласно старшинству карт — первыми ходят тузы, последними двойки.

Во втором случае карты сдаются на руки игрокам и ведущему, и они не видят значений карт друг друга. После сдачи карт ведущий объявляет начало каждого раунда и произносит названия карт от туза до двойки. Каждая группа начинает свой ход, когда ведущий называет соответствующую карту.

**Ничья:** если кто-то получил карты одинакового достоинства, порядок хода определяются по старшинству мастей: пики, червы, бубны, трефы.

1: *Колода игральных карт с двумя джокерами — см. стр. 8.*

### *Карты действий*

Иногда новичков смущает инициатива на картах. В предыдущих редакциях мы предлагали систему использования игральных костей, но, честное слово, карточная система работает и является куда более увлекательной. Если для вас она в новинку, опробуйте её. Это же так волнующе, когда у вашего персонажа вышел джокер или, скажем, дама, а у жаждущего его крови чудовища — валет. Инициатива на картах — один из ключевых элементов игры. Достаточно один раз попробовать, чтобы понять, насколько эта система удобна, особенного когда нужно отслеживать масштабные сражения.

### *Джокеры*

Персонаж, которому достался джокер, может ходить в любой момент раунда и даже прерывать ход другого персонажа без каких-либо проверок. Он также добавляет +2 ко всем проверкам параметров в этом раунде и +2 к проверкам наносимого урона.

### *Готовность к бою*

Персонаж может не вступать в бой на своей карте действия, а подождать, что будет дальше, чтобы сориентироваться в ситуации, и оставаться *наготове*. Он вправе сделать свой ход позже в этом же раунде, если захочет. Персонаж остаётся наготове, пока не реализует свой ход. Если персонаж остаётся наготове, когда начинается новый раунд, он не получает карту и действует при желании первым.

Если персонаж, который был наготове, в результате действий другого оказался *в шоке*, то его ход наступает сразу же после хода обидчика.

**Прерывающие действия:** если персонаж, будучи наготове, хочет прервать чьё-то действие (даже оппонента, который тоже наготове), он и его противник проходят встречную проверку *ловкости*. Чей результат выше, тот действует первым. В случае ничьей они действуют одновременно.

### *Застать врасплох*

Зачастую сражения начинаются до того, как все действующие лица успели подготовиться. Засада, неожиданная измена или ловушка дают одной стороне конфликта значимое преимущество в бою над другой.

Нападающая сторона не получает карт инициативы и начинает бой в статусе наготове. Жертвы неожиданной атаки должны пройти проверку *внимания*. В случае успеха персонажи получают карты действия и вступают в бой. При провале они не получают карт действия до начала следующего раунда.

### Сражения без миниатюр

Дистанция стрельбы оружия, скорость движения персонажей и транспорта и даже шаблоны подразумевают использование миниатюр. Поэтому все измерения приведены в клетках, а не в метрах или километрах в час.

Но далеко не всегда есть желание раскладывать игровое поле и расставлять на нём миниатюры. Именно для таких ситуаций были введены описанные далее допущения.

**Дистанция:** ведущий просто должен решить, на каком расстоянии находится цель. Большинству привычнее представлять дистанцию в метрах. Помните, что каждые два метра — это одна клетка на тактической карте игрового поля. Так что если цель находится в 10 метрах, это соответствует пяти клеткам.

**Шаблоны:** не расставив миниатюры, достаточно сложно понять, сколько оппонентов подвергнется атаке с большой площадью поражения (вроде взрыва гранаты). Для простоты считайте, что *малый шаблон* поражает d3 (d6/2) противников, *средний* или *конусный* — 2d4, *большой* — 2d6. Союзники, находящиеся в области поражения, неважно, сражаются они с противниками или же просто стоят рядом с ними, также получают урон от атаки, если эта атака не была осуществлена с подъёмом.

### *В игре и вне игры*

Миниатюры стоят на игровом поле, лежат на нём или вовсе убраны с него — так работает один из принципов системы. Миниатюры являются частью этого принципа, хоть система может работать и без них. «Стоят, лежат или убраны» означает, что будь у ведущего хоть несколько десятков действующих лиц (союзников, врагов и т. д.), он всё равно с лёгкостью может уследить за ними: те, что стоят, — в полном порядке; те, что лежат, — *в шоке*; те, что убраны с поля, — *при смерти*. Правила по *шоку* становятся более наглядными.

Разумеется, ведущий не должен загромождать стол миниатюрами только потому, что может это сделать. Миниатюры дают возможность моделировать большие сражения. Это инструмент, позволяющий персонажам игроков разрабатывать и опробовать стратегии, которые не предусмотрены в большинстве ролевых игр. Хотите нанять отряд для того, чтобы разобраться с бандой орков? Не проблема! Желаете управлять парой танковых взводов, чтобы смести вражеские укрепления? Да легко!

Возможность моделирования массовых сражений при сохранении высокой детализации характеров персонажей отличает «Дневник авантюриста» от других систем правил.

### Перемещение

Персонаж может покрыть расстояние, соответствующее его шагу (обычно 6 клеток для людей), за один раунд. Перемещение не налагает штраф на другие действия вроде *провокации* или *стрельбы*.

**Ползком:** персонаж может проползти 1 клетку за каждые 3 единицы *шага* в свой ход. Если в него стреляют, считается, что он *распластан*. Разумеется, бежать *ползком* нельзя.

**Пригнувшись:** пригнувшись, персонаж может передвигаться на 1 клетку за каждые 2 единицы *шага*. Пригибаясь, можно бежать. Дистанционные атаки по такому персонажу осуществляются со штрафом –1.

**Прыжок:** персонаж может прыгнуть на одну клетку по горизонтали с места и до двух клеток с разбегу (пройдя хотя бы две клетки перед этим). Успешная проверка *силы* даёт дополнительную клетку.

**Распластывание:** персонаж может *распластаться* в любой момент своего хода. Если он хочет встать и пойти в тот же ход, его *шаг* в этом раунде сокращается на 2. Преимущества см. на стр. 101.

**Труднопроходимые участки:** такая местность (снег, грязь, скользкие склоны) вынуждает персонажей двигаться медленнее. Во время передвижения по труднопроходимым участкам считайте каждую клетку за две.

#### *Бег*

Персонаж может пробежать ещё d6 клеток в течение своего хода, если захочет. За дополнительные действия на бегу он получает штраф –2 (бег считается действием, см. далее).

**Групповые проверки бега:** если речь идёт о группе статистов, ведущий или контролирующий её игрок осуществляет одну проверку бега для всей группы. Это простой и удобный способ сберечь немного времени в пылу сражения.

### Действия

Персонаж совершает ход каждый раунд согласно значению вытянутой карты действия. В течение хода персонаж может *переместиться* (см. выше) и предпринять одно обычное *действие*: атаковать, бежать, колдовать и т.д. без штрафа.

Наиболее распространёнными действиями являются *поединок воли*, применение той или иной сверхъестественной силы, использование навыков *стрельбы* и *драки*. Всё это будет раскрыто подробнее на следующих страницах.

**Простые действия:** выхватить меч или достать из кармана необходимый предмет — действие, зани-

### *Перемещение по диагонали*

В большинстве случаев тактическая карта расчерчена клетками, а значит, миниатюры могут перемещаться по основным направлениям и по диагонали. При перемещении по диагонали используйте следующее правило: каждое нечётное перемещение по диагонали стоит 2 единицы шага, а каждое чётное — 1. Впрочем, вы можете решить, что перемещение по диагонали требует 1 шага, как обычное, если все за игровым столом согласны с такой концепцией.

Если вы используете игровые поля с гексагональной сеткой или вообще без линовки (применяя рулетку), то дополнительные правила по перемещениям, разумеется, не нужны.

мающее весь ход. Более сложные действия — зажечь факел или найти мелкий предмет на самом дне рюкзака — могут потребовать нескольких ходов (например, d6). Сложность действий определяет ведущий.

**Подготовка оружия:** чтобы выхватить или перезарядить оружие, обычно требуется весь ход, но если персонаж захочет, он может сделать это быстрее. Тем не менее, это действие, и оно влечёт за собой штраф –2 (за несколько действий) на проверку атаки.

Чтобы выхватить сразу два пистолета или извлечь оружие из труднодоступного места (из кобуры на голени или из-под пальто, например), расчехлить громоздкую винтовку или ружьё, нужно пройти проверку *ловкости*. В случае провала персонаж выхватывает оружие, но атаковать в этом раунде не успевает. При успехе он может атаковать в этот же ход, но со штрафом –2.

### *Несколько действий*

Персонажи могут совершать несколько действий в один раунд, например, запугивать и отстреливаться из дробовика; бежать и отбиваться; стрелять из двух пистолетов или орудовать двумя ножами.

Два основных правила по совершению действий:

- Персонаж не может совершить одно и то же действие дважды в раунд. Например, две проверки *запугивания* или два заклинания.
- При использовании навыков *драки* или *стрельбы* персонаж не может атаковать одним и тем же оружием или одной и той же рукой больше одного раза в раунд (но может разным оружием или руками).

Как следствие, персонаж способен совершить две проверки *драки* (или *стрельбы*) в раунд, если он использует для атаки разное оружие, например, находящееся в разных руках. У персонажа может быть по револьверу в каждой руке, и более того, в это же время герой способен *провоцировать* оппонента.

Каждое дополнительное действие накладывает штраф –2 на все проверки. Например, если персонаж хочет выстрелить из пистолета, который он держит в одной руке, и нашинковать ближайшего врага мечом, который он держит в другой, на обе проверки налагается штраф –2. Если же он желает помимо этого осуществить *поединок воли*, то на все действия налагается штраф –4. Дикие карты бросают дикий кубик при каждой проверке, учитывая штраф.

Удостоверьтесь, что вы заявили все свои действия до того, как высчитывать результат хотя бы одного. Если у вас есть сомнения, то обязательно определите максимальное количество действий своего персонажа за этот раунд и начните ход с первого.

### *Перемещение между действиями*

Персонаж вправе совершать все свои действия в любой точке движения, по-прежнему получая штраф за несколько действий. Говоря проще: можно заявить два действия, выстрелить (со штрафом –2), продвинуться на пару клеток, а затем спровоцировать врага, учтя штраф –2, и отойти ещё на 4 клетки.

### *Свободные действия*

Некоторые мелкие действия осуществляются без штрафов и не учитываются при подсчёте количества действий за ход. Бросить короткую фразу или две, *распластаться*, выдержать встречную проверку, выронить предмет из рук — всё это примеры *свободных действий*.

### *Дикий кубик*

Одно действие — один дикий кубик: даже если дикие карты бросают несколько игральных костей для проверки одного действия, например, стрельбы из автоматического оружия, дикий кубик всегда один. Воин в боевой ярости также бросает две игральные кости для проверки навыка *драки* и один дикий кубик. Он может использовать результат, выпавший на диком кубике, вместо одного из результатов, выпавших на игральных костях, соответствующих навыку *драки*. Дикий кубик не даёт дополнительных действий или преимуществ.

## Атаки

Быстрый и захватывающий бой — ключевой элемент правил Savage Worlds. Вот что нужно знать, чтобы истребить врагов и остаться в живых.

### *Атаки в ближнем бою*

Сложность попадания по противнику соответствует его *защите* (2 + половина значения навыка *драки*. Или просто 2 при отсутствии этого навыка).

**Дополнительный урон:** см. стр. 21.

### *Дистанционные атаки*

Навык *стрельбы* охватывает все виды оружия — хоть пистолет, хоть ракетную установку. Базовая сложность для поражения цели на ближней дистанции составляет 4. Проверки *стрельбы* на средней дистанции осуществляются со штрафом –2, а на дальней — со штрафом –4.

**Дополнительный урон:** см. стр. 21.

Модификаторы дистанции

| Дистанция | Модификатор |
|---|---|
| Ближняя | — |
| Средняя | –2 |
| Дальняя | –4 |

### *Укрытие*

Атакующие получают штраф, если пытаются поразить цель в укрытии.

**Лёгкое укрытие:** персонажи вычитают 1 из проверок атаки, если скрыта половина цели или менее.

**Среднее укрытие:** штраф возрастает до –2, если более чем половина цели скрыта. В случае дистанционной атаки *распластанный* персонаж считается в среднем укрытии.

**Надёжное укрытие:** штраф составляет –4, если видно лишь незначительную часть цели (она *распластана* за деревом, укрылась за высокой стеной, выглядывает из-за угла здания и т. д.)

**Почти полное укрытие:** попытки поразить цель, которая укрыта почти полностью (например, попытка попасть в цель, находящуюся в крепости, через бойницу), осуществляются со штрафом –6.

### *Освещение*

Поразить плохо освещённую цель сложнее, чем поразить ту же цель при хорошем освещении. Штрафы за плохое освещение приведены далее.

**Сумрак:** сумерки, лёгкий туман, ночь при полной луне и так далее налагают штраф –1 на все атаки.

**Темнота:** ясная ночь с неполной луной и звёздами. На все атаки налагается штраф –2, и цели видны лишь в пределах 10 клеток.

**Кромешный мрак:** цель не видна вообще. Но если персонаж примерно представляет, где располагается его цель (жертва произвела шум, находится в ограниченном пространстве или лезвие её ножа предательски блеснуло), он может атаковать со штрафом –4.

**Атака наугад:** иногда персонаж пытается атаковать цель, о местоположении которой он может только догадываться. В таком случае нападающий должен пройти проверку навыка со штрафом –4. При успехе цель может пройти проверку *маскировки*, чтобы избежать урона (атака не достигла цели). На проверку маскировки налагается штраф –2, если был предпринят манёвр *автоматического огня* (см. стр. 94).

### *Скорострельность*

В предыдущих изданиях правил у дистанционного оружия был параметр *скорострельность* (ск.), обозначающий максимальное количество выстрелов, которое можно произвести из конкретного оружия в течение раунда.

Согласно правилам этот параметр использовался только при *автоматическом огне* (см. стр. 94), и теперь было принято решение не вводить его отдельно, а указать как свойство «*авто*» в режимах стрельбы (см. стр. 73). Для совместимости со старыми изданиями вы можете считать, что скорострельность оружия равна 1, если у него нет свойства «*авто*» или «залп» (иначе она равна значению этого свойства).

## УРОН

После успешного удара или выстрела атакующий совершает *проверку урона*. Дистанционное оружие наносит фиксированный урон, как это указано в разделе «Снаряжение». Большинство пистолетов, например, наносят урон 2d6.

Холодное оружие наносит количество урона, равное *силе* атакующего, а также урон, характерный для данного оружия. Варвар с *силой* d12 и длинным мечом (урон d8) наносит d12+d8 урона. Несмотря на то, что *сила* используется для определения количества урона в ближнем бою, это не является проверкой параметра, соответственно дикие карты не добавляют дикий кубик к броску и не могут тратить фишки, даже если они не вполне довольны результатом.

**Взрывной бросок:** применим для всех проверок урона, если нет дополнительных *правил игрового мира*, которые его модифицируют.

**Урон в ближнем бою без оружия:** при нанесении повреждений голыми руками для проверки урона бросают только одну игральную кость, соответствующую *силе* персонажа.

**Дополнительный урон:** умело проведённые атаки чаще задевают жизненно важные органы и наносят больше урона. Если персонаж получает подъём при проверке *драки*, *стрельбы* или *метания* (количество подъёмов не имеет значения), он добавляет к проверке урона +d6. Взрывной бросок применяется к дополнительному урону!

При *атаках по площади* (см. стр. 95), использующих *большой*, *средний* или *малый шаблон*, а так же при атаках, использующих *конусный шаблон* или проверки навыков кроме *стрельбы*, *метания* или *драки*, правило по дополнительному урону не учитывается, елси ведущий не скажет обратного.

### Нанесение урона

Урон, нанесённый при атаке, сравнивается со *стойкостью* жертвы, как при обычной проверке параметров (но в отличие от проверки параметров, в этом случае нельзя тратить фишки на улучшение результата).

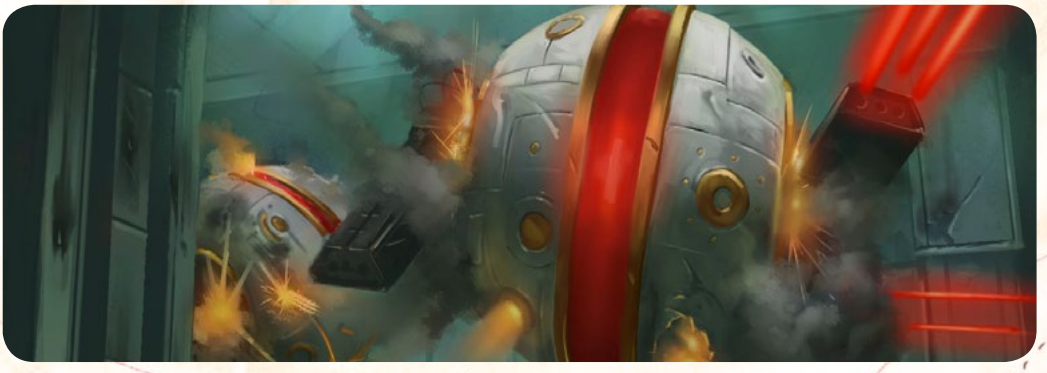
**Успех:** цель *в шоке*. Если она уже была в *шоке*, то получает *ранение* и остаётся в шоке. Жертва может быть введена в *шок поединком воли* или иным способом, но *ранения* наносятся только физической атакой.

**Подъём:** цель оказывается *в шоке* и получает по *ранению* за каждый подъём, независимо от того, была ли она до этого в *шоке* или нет.

Нанесение урона

| Урон | Цель не в шоке | Цель уже в шоке |
|---|---|---|
| Меньше стойкости | — | — |
| Стойкость +0 — +3 | шок | ранение |
| Стойкость +4 | ранение и шок | ранение |
| За каждые +4 далее | +1 ранение | +1 ранение |

***Пример:*** *варвар ударил людоеда, стойкость которого равна 11. Друг варвара плут успел до этого оскорбить чудовище, использовав навык провокации (это был поединок воли, см. стр. 99), поэтому монстр уже в шоке.*



*Если варвар наносит урон 11–14, то это успех, который поверг бы людоеда в шок, если бы тот и так уже не был в шоке. Соответственно, монстр остаётся в шоке и получает ранение.*

*Если варвар наносит урон 15+, то есть с одним подъёмом или больше, то людоед получает количество ранений, соответствующее количеству подъёмов. Если после этого монстр остаётся жив, то он будет в шоке, независимо от того был ли он в шоке до этого или нет.*

### Последствия урона

Урон влечёт за собой три последствия: *шок*, *ранение* и состояние *при смерти*.

#### *Шок*

Если урон был нанесён с простым успехом (урон равен *стойкости* или превышает её не больше чем на 3), то жертва *в шоке*. В этом случае персонаж потрясён, растерян, дезориентирован. Его не оглушили, но пока он подавлен настолько, что должен проявить характер, если хочет действовать дальше. В начале своего хода персонаж обязан попытаться выйти из этого состояния. Для этого он проходит проверку *характера*.

**Провал:** персонаж по-прежнему в *шоке*. Он может предпринимать только свободные действия (см. стр. 19) или перемещаться на дистанцию, равную половине *шага* (но не бежать).

**Успех:** персонаж вышел из *шока* и может нормально действовать в этом же раунде.

**Использование фишек:** в любой момент раунда (даже во время чужого хода) игрок может потратить фишку, чтобы его персонаж тут же вышел из *шока*.

#### *Ранения*

Каждый подъём при проверке урона наносит *ранение*.

Раненые *статисты* выбывают из игры. Они мертвы, серьёзно ранены или иным образом выведены из боя. Даже одно *ранение* останавливает статиста, и его судьба решается по окончании боя.

*Дикие карты* могут получить три *ранения* и продолжить сражение. Но если после этого дикая карта получает ещё одно *ранение*, она оказывается *при смерти* (см. ниже). Никто не может получить более трёх *ранений*. Если урон оказывается выше, то считается, что персонаж получил три *ранения* и сразу же оказался *при смерти*. Любой дополнительный урон игнорируется.

**Штрафы за ранения:** каждое *ранение*, которое получает дикая карта, налагает штраф –1 на *шаг* (обратите внимание, что величина *шага* не может опуститься ниже 1) и на все дальнейшие проверки параметров. Например, персонаж с двумя *ранениями* получает штраф –2 к *шагу* и всем проверкам параметров.

**Будьте последовательны:** иногда по персонажам попадают несколько раз за раунд. Каждую проверку урона при этом следует осуществлять отдельно. Переходить к следующей проверке стоит только тогда, когда закончены все подсчёты, касающиеся предыдущей (включая *проверку на прочность*, см. стр. 24).

## Таблица увечий

| Карта | Увечье |
|---|---|
| 2–10 | **Торс**: ваш персонаж получил *увечье* в области между пахом и подбородком.<br>**Пики** — **Сломлен:** *ловкость* понижается на одну ступень (до минимума d4).<br>**Червы** — **Помят:** *выносливость* понижается на одну ступень (до минимума d4).<br>**Бубны** — **Избит:** *сила* понижается на одну ступень (до минимума d4).<br>**Трефы** — **Покалечен:** персонаж получает мелкий изъян *болезненность* (или крупный, если мелкий уже есть). |
| Валет | **Нога**: персонаж получает изъян *хромота* (или изъян *одноногий*, если герой уже *хромой*). Если валет красный — нога правая, если чёрный — левая. |
| Дама | **Левая рука:** рука не работает как при изъяне *однорукий* (но если выведена из строя ведущая рука, то на действия персонажа налагаются штрафы за работу неведущей рукой). |
| Король | **Правая рука:** рука не работает как при изъяне *однорукий* (но если выведена из строя ведущая рука, то на действия персонажа налагаются штрафы за работу неведущей рукой). |
| Туз | **Голова**: ужасное ранение в голову.<br>**Пики** — **Левый глаз:** повреждён глаз; герой получает изъян *одноглазый* (или *слепой*, если у персонажа уже был повреждён правый глаз).<br>**Червы** — **Правый глаз:** повреждён глаз; герой получает изъян *одноглазый* (или *слепой*, если у персонажа уже был повреждён левый глаз).<br>**Бубны** — **Отвратительный шрам:** персонаж получает изъян *уродство*.<br>**Трефы** — **Травма головы:** *смекалка* понижается на одну ступень (до минимума d4). |
| Джокер | **Пах:** если это не временное *увечье*, то без чуда хирургии или магии персонаж не сможет оставить потомство. Другого эффекта нет. |

### *При смерти*

Если персонаж *при смерти*, то это ещё не значит, что он скоро умрёт, но в данный момент он побит, помят и недееспособен. Персонаж не может перемещаться, предпринимать какие-либо *действия* и не получает *карт действия*. Статисты *при смерти* сразу же выбывают из игры. Дикие карты оказываются *при смерти*, если получили более трёх *ранений* (суммарно или за один раз). Если дикая карта оказалась *при смерти*, она должна тут же пройти проверку *выносливости*.

- **Результат 1 или меньше:** персонаж погиб.
- **Провал:** вытяните карту и сверьтесь с *таблицей увечий*. Персонаж получает *увечье* и *истекает кровью* (см. ниже).
- **Успех:** вытяните карту и сверьтесь с *таблицей увечий*. *Временное увечье* пройдёт, когда все *ранения* заживут.
- **Подъём:** вытяните карту и сверьтесь с *таблицей увечий*. *Временное увечье* пройдёт через 24 часа или когда все *ранения* заживут.

*Истекающий кровью* персонаж должен проходить проверку *выносливости* в начале каждого раунда до того, как раздаются карты действия.

- **Успех:** персонаж должен повторить проверку в следующий раунд боя или повторять проверку каждую минуту после его окончания.
- **Подъём:** состояние персонажа стабилизировалось. Дальнейших проверок не требуется.
- **Провал:** персонаж умирает от потери крови.

Другие персонажи могут остановить кровь, пройдя проверку навыка *лечения*. При успехе состояние раненого сразу же стабилизируется, и дальнейших проверок не требуется. Кровотечение остановлено, но не более того. Правила по лечению ранений см. на стр. 24.

### *Потеря сознания*

Если персонаж оказался *при смерти* в результате потери сознания, то проходить проверку *выносливости* не нужно. И, разумеется, персонаж не истекает кровью. Герой придёт в себя, когда избавится от всех уровней *усталости* (если не сказано иного).

### Проверка на прочность

Персонаж может использовать фишку для осуществления *проверки на прочность* (проверка *выносливости*). Успех и каждый подъём уменьшают количество *ранений*, полученных при атаке, на одно. При *проверке на прочность* учитываются все возможные ранения от одного источника урона.

> ***Пример:*** *Дуглас поймал пулю, и теперь ему грозит 26 урона, с его стойкостью это 5 ранений. Если игрок решит, что так тому и быть, то Дуглас получит три ранения и окажется при смерти. В случае же проверки на прочность, ему придётся попробовать справится с 5 ранениями.*

Если персонажу удалось избежать всех *ранений* после проверки на прочность, то он тут же выходит из *шока*, даже если он находился в *шоке* до попадания. Помните, что при *проверке на прочность* не нужно учитывать штрафы за *ранения*, которые вы, возможно, получите, но ещё не получили.

**Ограничения:** игрок должен выбрать результат лишь одной *проверки на прочность* после одной атаки. Если проверка отменяет два из трёх *ранений*, персонаж не вправе пройти ещё одну проверку, чтобы отменить третье (зато можно использовать фишку, чтобы пройти проверку ещё раз и выбрать лучший результат).

**Шок:** герой вправе использовать фишку для мгновенного выхода из *шока*. Фишку можно использовать в любой момент, даже после провала попытки оправиться от *шока* в начале хода, а также перед подсчётом наносимого герою урона во время хода противника.

## Лечение

Навык *лечения* может использоваться для обработки любого *ранения*, полученного в течение последнего часа. Каждая попытка занимает 10 минут. Один персонаж может только один раз осмотреть *ранения* пациента, полученные в пределах последнего часа. Любой другой целитель вправе пройти дополнительную проверку *лечения*, но после первой своей попытки помочь он уже не способен ничего сделать для пострадавшего.

Успех при проверке *лечения* позволяет избавить пациента от одного *ранения*, подъём — от двух. Дальнейшие подъёмы не имеют значения.

**Модификаторы:** врач должен вычесть общее количество *ранений* пациента из результатов своей проверки. Раненый персонаж, пытающийся обработать свои собственные *ранения*, получает сразу два разных штрафа (от *ранений* и модификатор к проверке *лечения*). Для успешного лечения требуются бинты, чистая вода и другие средства, без которых сложно представить этот процесс. Если у врача ничего нет под рукой, на проверку *лечения* налагается штраф –2.

**Золотой час:** если персонажа не вылечили в течение часа, то ему остаётся уповать на процесс *естественного выздоровления* или более могущественные целительные силы.

**При смерти:** если персонаж *при смерти*, врач должен совершить проверку *лечения* для того, чтобы вывести его из этого состояния. После этого он может пройти ещё одну проверку *лечения*, чтобы обработать *ранения*.

### *Золотой час*

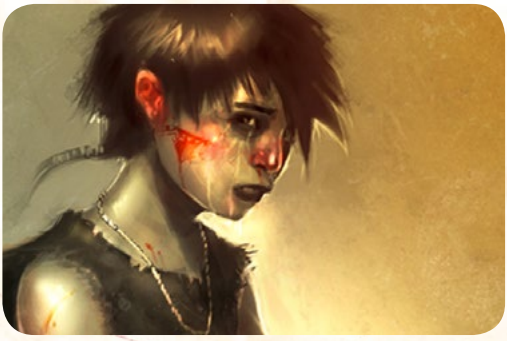
В реальном мире медики скорой помощи используют термин «золотой час». После получения тяжелейшей травмы у пациента есть приблизительно час, и если пострадавший в течение этого времени получит медицинскую помощь, он с большой вероятностью выживет. Чем дольше раненый ждёт помощи, тем тяжелее становится его положение.

Мы используем этот принцип применительно к медицине в целом. Персонаж, который может обработать *ранение* в течение первого часа после его получения, имеет шансы избавить раненого от массы неприятных последствий. Помимо отображения реального принципа, мы таким образом внесли в игру элемент драмы. Если бы персонажи могли снова и снова совершать проверки *лечения*, им никогда бы не пришлось прочувствовать накал страстей в ситуации, когда их побили плохие парни, и им теперь нужно выбирать: поискать убежище и зализать раны или всё-таки, несмотря ни на что, продолжить преследование негодяев.

### Естественное выздоровление

Каждые пять дней раненые персонажи или персонажи *при смерти* могут пройти проверку *выносливости*. Дикие карты списывают одно *ранение* (или статус *при смерти*) в случае успеха и два — в случае подъёма. Критический провал при проверке *естественного выздоровления* добавляет ещё одно *ранение*. Если у персонажа уже было три *ранения*, он оказывается *при смерти*. Статисты выходят из состояния *при смерти* в случае успеха и умирают, если у них выпадает 1 при проверке *выносливости*.

На эту проверку распространяются стандартные модификаторы *ранений* и все дополнительные модификаторы. Стоит отметить, что все они суммируются. Например, тяжёлое путешествие в сочетании с сильным холодом и одним *ранением* налагают общий штраф –5.



Формулировка «медицинский уход» указывает в данном контексте на то, что кто-то с навыком *лечения* активно заботится о пациенте, меняет ему повязки, обеспечивает необходимыми лекарствами и в целом следит за его благополучием.

Модификаторы естественного выздоровления

| Модификатор | Условия |
|---|---|
| –2 | Тяжёлое путешествие |
| –2 | Отсутствие медицинского ухода |
| –2 | Тяжёлые условия окружающей среды (сильный холод, жара или дождь) |
| — | Медицинский уход (1940 год или раньше) |
| +1 | Медицинский уход (1941 год или позже) |
| +2 | Медицинский уход (2010 год или позже) |

### Выжившие статисты

Довольно часто всем хочется узнать, что стало со *статистами*, которые оказались *при смерти* в ходе сражения. После битвы можно поставить персонажей перед весьма интересным выбором. Что они будут делать с ранеными товарищами и оставшимися в живых противниками. Бросят ли они своих людей, чтобы раненые их не задерживали в пути? Захотят ли они расправиться со своими врагами? Такие ситуации предоставляют персонажам возможность раскрыть в полной мере свои характеры, а также обеспечивают их дополнительными трудностями, с которыми они неминуемо столкнутся, имея на руках пленных и раненых.

После завершения битвы игроки проходят проверку *выносливости* за всех своих раненых *союзников*, тогда как ведущий осуществляет аналогичные проверки за раненых противников. В случае успеха статист остаётся в живых, но оказывается *при смерти* (в случае провала он умирает). При успехе с подъёмом ранения оказываются легче, чем могли быть, и персонаж может действовать как обычно.

**Легкораненые:** если важно установить, какие персонажи могут передвигаться, а какие — нет, совершите вторую проверку *выносливости* за каждого из них. Успех указывает на то, что персонаж является легкораненым: он может медленно ковылять, но не способен сражаться или предпринимать какие-либо иные действия. При провале раненого необходимо нести, и при этом существует риск осложнения. Каждый час перемещения несчастный должен проходить проверку *выносливости*, и при провале он оказывается *при смерти*. В этом случае состояние раненого можно стабилизировать с помощью проверки *лечения* (–2), но любые последующие попытки перемещения, несомненно, окажутся фатальными.

# СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Великие герои — нечто большее, нежели набор цифр и характеристик, но именно с этого начинается их становление в качестве персонажей в рамках системы правил. Если хотите создать собственного героя, просто скачайте бланк персонажа с нашего сайта (www.studio101.ru).

## 1. НАРОД/ВИД

Люди — как правило, наиболее распространённый вид разумных существ в игровых мирах. Многие герои являются людьми. Однако в разных игровых мирах вы можете столкнуться с дикими пришельцами, величественными эльфами и представителями других экзотических народов и видов, описания некоторых из которых вы найдёте на странице 31. Ваш герой может принадлежать к любому народу или виду, который логично вписывается в игровой мир. Люди являются самым распространённым народом в большинстве миров и начинают игру с одной бесплатной *чертой (см. этап 3)*.

## 2. ПАРАМЕТРЫ

### Характеристики

В начале игры значение каждой характеристики персонажа равно d4. Кроме того, у вас есть 5 пунктов, которые вы можете потратить на их улучшение. Чтобы повысить характеристику, допустим, с d4 до d6 (то есть на одну ступень), вам понадобится 1 пункт. Вы можете тратить пункты, как вам заблагорассудится, но помните, ни одна характеристика не может превысить d12 при распределении пунктов.

### Навыки

У вас есть 15 пунктов, которые вы можете распределить между вашими навыками. Стоимость повышения навыка на одну ступень равна 1 пункту при условии, что значение навыка не превышает значение связанной с ним характеристики (указывается в скобках после названия навыка). Если вы хотите, чтобы значение навыка было выше значения характеристики, то каждое последующее повышение на одну ступень будет стоить 2 пункта.

Как и в случае с характеристиками, ни один навык не может быть выше d12. В отличие от характеристик навыки изначально равны 0.

***Пример:*** *навык драки связан с ловкостью. Персонаж, ловкость которого равна d8, может повышать навык драки по цене 1 пункт за одну ступень до тех пор, пока значение этого навыка не станет d8. Если вы захотите повысить его значение до d10,*

### *Старые и новые роли*

Нередко мы привыкаем играть определённый типаж персонажа и придерживаемся его вне зависимости от жанра или системы правил. Разумеется, в этом нет ничего плохого. Вы имеете полное право играть именно такого персонажа, который вам нравится.

Но иногда бывает интересно отойти от привычного амплуа и сыграть что-то принципиально новое. Попробуйте испытать себя, выбрав нехарактерную для вас роль. Вы привыкли играть больших крутых парней, которые решают все проблемы силой? В следующий раз, когда ваш друг захочет провести игру в жанре фэнтези, попробуйте сыграть мага. Возможно, вам понравится быть загадочным и хитрым колдуном.

Ведущим также будет полезно набраться смелости и попробовать что-нибудь новое. Некоторые из самых незабываемых игр, в которых мы участвовали, строились вокруг не вполне обычных персонажей: кобольдов-рабов, стариков и даже разумных животных. Мы можем сразу вспомнить прекрасные игры по Ultima Forsan (борьба с зомби-чумой в эпоху Ренессанса!) и миру живых скандинавских мифов — Кругу Земному.

Мы рекомендуем вам экспериментировать хотя бы иногда. В конце концов, вы всегда успеете вернуться к знакомой и комфортной роли, которая вам так нравится.

Играйте, друзья! Играйте и улыбайтесь!

*вам понадобится 2 пункта, и ещё 2 пункта, если вы пожелаете поднять его значение до d12.*

**Производные параметры**

На листе вашего персонажа указано ещё несколько параметров, с которыми вам потребуется разобраться перед началом игры. Все они описаны ниже.

*Шаг:* люди могут переместиться на 6 клеток за ход и преодолеть дополнительные d6 клеток, если они переходят на *бег*. Запишите цифру 6 на бланке персонажа в графе *шаг*. В приведённых в книгах и бланках параметрах *бег* указывается в скобках после *шага*, но только если отличается от стандартного d6.

*Защита* равна 2 + половина значения навыка *драки* (или просто 2, если у вашего персонажа нет этого навыка) + любые модификаторы за определённые виды вооружения или щит. В случае с такими показателями, как d12+1, вам необходимо прибавить к значению *защиты* половину модификатора (обратите внимание на то, что полученное число округляется вниз). К примеру, навык *драки* d12+1 даёт *защиту* 8 (2+6), в то время как d12+2 даёт *защиту* 9 (2+6+1).

*Харизма* равна 0, если, конечно же, у вашего персонажа нет определённых черт или изъянов, влияющих на этот показатель.

*Стойкость* равна 2 + половина значения *выносливости* персонажа. Если *выносливость* превышает d12, то *стойкость* рассчитывается так же, как и в случае с *защитой*. В описании параметров *броня* (в области торса героя) дополнительно указывается после *стойкости* через знак «+», чтобы её значение можно было учитывать при подсчёте урона и легко заменять, например, если речь идёт об уроне от *бронебойного* оружия или прицельных атак.

## 3. Черты и изъяны

Герои могут выбирать черты и компенсировать их стоимость с помощью изъянов. С подробным перечнем черт и изъянов вы можете ознакомиться на стр. 47 и 55. Помимо этого вы найдёте дополнительные черты и изъяны в книгах с игровыми мирами.

Вы можете взять один крупный изъян и два мелких. За крупный изъян вы получаете два пункта, за мелкий — один пункт.

За 2 пункта вы можете:

- повысить характеристику на одну ступень (вы вправе сделать это перед выбором навыков);
- приобрести черту;
- повысить навык на одну ступень, если значение навыка превышает значение связанной с ним характеристики.

За 1 пункт вы можете:

- повысить навык на одну ступень, если значение навыка не превышает значение связанной с ним характеристики;
- получить дополнительную сумму денег, равную вашим начальным финансам (если вы начинаете игру с $500, то вы получите ещё $500).

## 4. Снаряжение

Вашему персонажу обязательно потребуется снаряжение. В некоторых случаях герой получает всё, что ему необходимо, на старте. В других же — вам будет предоставлена определённая сумма денег, которую вы сможете потратить на приобретение необходимых вашему персонажу вещей. Список наиболее распространённого снаряжения и вооружения приведён на стр. 82.

Если руководство по игровому миру или ваш ведущий не утверждают обратного, то обычно персонаж на старте располагает $500.

## 5. Детали биографии

Финальным штрихом станет краткая предыстория или биография персонажа. Подумайте над тем, почему ваш герой оказался там, где он оказался, и какие у него цели. Впрочем, вы можете сразу же начать игру и продумывать детали биографии в процессе.

Зачастую бывает полезно побеседовать с другими игроками. Вдруг ваши персонажи знакомы с самого начала? Или, возможно, в ходе обсуждения вы решите немного оптимизировать вашу группу и сбалансировать навыки и черты персонажей. Но даже в этом случае убедитесь в том, что вы собираетесь взять на себя роль именно того персонажа, которого вам действительно хочется сыграть. Какой смысл играть, допустим, мага-целителя, если эта роль вам не особо интересна?

## АРХЕТИПЫ

Иногда на конвентах или во время иных скоротечных встреч возникает необходимость в готовом персонаже. Для этого вы можете воспользоваться приведёнными ниже архетипами. Все они являются людьми с рангом *новичок* и начинают игру с одной бесплатной чертой, уже учтённой при описании. Вам останется только придумать имя персонажа, и вы сможете начинать игру!

### *Безумный учёный*

**Характеристики:** ловкость d4, смекалка d10, характер d6, сила d6, выносливость d6.
**Навыки:** анализ текста d6, безумная наука d10, внимание d6, знание (физика) d6, знание (химия) d6, ремонт d8.
**Шаг:** 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5.
**Изъяны:** болезненность (м), плохое зрение (м), самоуверенность (кр).
**Черты:** мистический дар (безумная наука), изобретатель.
**Силы:** гиперфазовый эфирный инвертор — переносной аппарат, создающий небольшое искажение пространства в области размером с человека (*щит*).

### *Водитель*

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.
**Навыки:** вождение d10, драка d6, внимание d6, стрельба d8, ремонт d6, уличное чутьё d4.
**Шаг:** 4 (d4); **защита:** 5; **стойкость:** 5.
**Изъяны:** верный друг (м), длинный язык (м), хромота (кр).
**Черты:** ас, стремительность.

### *Воин с двуручным оружием*

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d10, выносливость d8.
**Навыки:** внимание d6, драка d10, запугивание d6, лазание d6, метание d4, стрельба d4.
**Шаг:** 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6.
**Изъяны:** невежда (кр), неграмотность (м), транжира (м).
**Черты:** круговой удар.

### *Дипломат*

**Характеристики:** ловкость d4, смекалка d6, характер d10, сила d6, выносливость d6.
**Навыки:** внимание d6, драка d4, запугивание d8, убеждение d10, провокация d6, стрельба d4, уличное чутьё d6.
**Шаг:** 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5; **харизма:** +2.
**Изъяны:** верный друг (м), заносчивость (кр), упрямство (м).
**Черты:** железная воля, привлекательность.

### *Жрец, целитель*

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6.
**Навыки:** вера d10, внимание d6, драка d8, лечение d8.
**Шаг:** 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5.
**Изъяны:** герой (кр), клятва (не убивать безоружных) (м), кривые руки (м).
**Черты:** мистический дар (чудеса), целитель.
**Силы:** возложение рук («исцеление»), благословение ветра («ускорение»).

### *Сыщик*

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.
**Навыки:** анализ текста d8, внимание d8, драка d6, стрельба d6, убеждение d6, уличное чутьё d8.
**Шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.
**Изъяны:** верный друг, неудачник, герой.
**Черты:** исследователь, полезные связи (полиция).

### *Ковбой*

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.
**Навыки:** верховая езда d8, внимание d6, драка d6, маскировка d4, провокация d6, стрельба d10.
**Шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.
**Изъяны:** верный друг (м), мстительность (м), самоуверенность (кр).
**Черты:** амбидекстр, атака с двух рук.

### *Лидер*

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6.
**Навыки:** внимание d6, драка d6, запугивание d6, знания (военное дело) d6, провокация d6, стрельба d6, убеждение d8.
**Шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.
**Изъяны:** верный друг (м), кодекс чести (кр), причуда (м).
**Черты:** командный голос, мы команда!

### *Маг*

**Характеристики:** ловкость d4, смекалка d10, характер d8, сила d4, выносливость d4.
**Навыки:** анализ текста d8, внимание d8, драка d4, запугивание d4, колдовство d10, метание d4, знания (оккультизм) d8, убеждение d4.
**Шаг:** 6; **защита:** 4; **стойкость:** 4.
**Изъяны:** болезненность (м), заносчивость (кр), кривые руки (м).
**Черты:** мистический дар (магия), новая сила.
**Силы:** каменная кожа (доспех), молния (стрела), паутина (путы), пылающий клинок (сокрушение).

## *Архетипы*

*Создать персонажа для игры достаточно легко. Но вам всё равно понадобится некоторое время, чтобы понять, что хочет от игры каждый из её участников, заполнить листы персонажей и, возможно, быстро пролистать эту книгу и руководство по игровому миру, чтобы уточнить некоторые детали.*

*Описанные здесь архетипы позволят вам войти в игру с минимальной затратой усилий. Они также прекрасно подойдут для тех случаев, когда вы имеете дело с молодыми или неопытными игроками, которые стремятся как можно скорее начать игру, не тратя времени на создание персонажей. Вы можете использовать архетипы в качестве основы, которая позволит игрокам сосредоточиться на более творческих задачах: например, решить, как зовут их персонажей, каково их снаряжение, откуда они родом и чем они отличаются друг от друга.*

*Если вы ведущий и хотите максимально быстро ввести в игру новых участников, выберите подходящие архетипы, заполните листы персонажей, добавьте несколько деталей биографии, чтобы сделать героев живыми и яркими, и приступайте.*

### *Мастер боевых искусств*

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6.
**Навыки:** внимание d6, драка d10, запугивание d6, маскировка d6, метание d6, провокация d6.
**Шаг:** 6; **защита:** 7; **стойкость:** 5.
**Изъяны:** верный друг (м), самоуверенность (кр), транжира (м).
**Черты:** мастер боевых искусств.

### *Меткий стрелок*

**Характеристики:** ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.
**Навыки:** внимание d6, драка d6, лазание d6, лечение d4, маскировка d10, стрельба d10.
**Шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.
**Изъяны:** дурной характер (м), жадность (м), мстительность (кр).
**Черты:** бдительность.

### *Пилот*

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.
**Навыки:** внимание d6, драка d4, пилотирование d10, провокация d4, ремонт d8, стрельба d6.
**Шаг:** 4 (d4); **защита:** 4; **стойкость:** 5.
**Изъяны:** верный друг (м), длинный язык (м), хромота (кр).
**Черты:** ас, бдительность.

### *Пират*

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6.
**Навыки:** внимание d6, драка d8, запугивание d6, провокация d6, стрельба d6, судовождение d6.
**Шаг:** 6; **защита:** 7; **стойкость:** 5.
**Изъяны:** жадность (м), неудачник (кр), уродство (м) (шрам на лице).
**Черты:** акробат, разрыв дистанции, твёрдая рука.

### *Плут*

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.
**Навыки:** взлом d6, внимание d6, драка d6, лазанье d6, маскировка d8, провокация d6, уличное чутьё d6.
**Шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.
**Изъяны:** в розыске (м), жадность (м), самоуверенность (кр).
**Черты:** вор, убийца.

### *Учёный*

**Характеристики:** ловкость d4, смекалка d10, характер d6, сила d4, выносливость d6.
**Навыки:** внимание d8, знание (физика) d10, знание (химия) d10, ремонт d8, убеждение d4.
**Шаг:** 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5.
**Изъяны:** верный друг (м), плохое зрение (м), трусость (кр).
**Черты:** мастер на все руки, народный умелец, учёный (физика и химия).

### *Фехтовальщик*

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.
**Навыки:** внимание d6, драка d12, маскировка d6, провокация d8.
**Шаг:** 6; **защита:** 8; **стойкость:** 5.
**Изъяны:** верный друг (м), мстительность (м), самоуверенность (кр).
**Черты:** амбидекстр, флорентийская школа.

# НАРОДЫ И ВИДЫ

Далеко не все персонажи являются людьми. Ниже приведено описание некоторых народов и видов, часто встречающихся в фэнтези и научно-фантастических мирах. Вы можете взять описания прямо из нашей книги либо внести необходимые изменения, чтобы эти народы более гармонично вписывались в выбранный вами игровой мир. Сразу же после описания наиболее распространённых народов следуют рекомендации по созданию собственных.

## Авионы

Авионы — народ крылатых людей. Как правило, они отличаются хрупким телосложением, поскольку у них полые кости.

**Полёт:** авионы могут летать и даже переходить на «бег» в полёте, исходя из значения *шага*. Им необходимо 2 клетки *шага* для того, чтобы набрать 1 «клетку» высоты.

**Почти как люди:** авионы могут выбрать одну бесплатную черту во время создания персонажа при условии, что она соответствует требованиям игрового мира.

**Полые кости:** авионы получают штраф –1 к *стойкости*.

## Андроиды

Андроиды — разумные машины, которые могут выглядеть очень по-разному в зависимости от игрового мира. Одни практически неотличимы от людей, другие — больше напоминают ожившие механизмы. Описанные здесь андроиды представляют собой базовый вариант, обладающий обычными человеческими знаниями и эмоциями. В зависимости от их роли и предназначения в рамках игрового мира вы вправе изменить, расширить или сократить их возможности.

**Законы Азимова:** андроиды не могут причинять вред разумным существам действием или бездействием. В силу этого они получают изъян *пацифист (крупный)*.

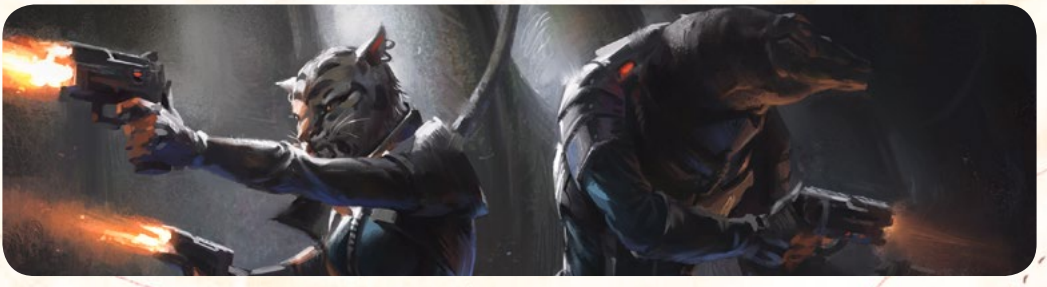
**Искусственный:** сверхъестественные силы, как вредоносные, так и благотворные, воздействуют на андроидов со штрафом –2. Этот штраф не распространяется на силы, наносящие прямой урон.

**Механизм:** андроиды получают +2 к попыткам выйти из *шока*, не получают штрафов за *ранения*, невосприимчивы к ядам и болезням, но не оправляются от *ранений* с течением времени. Чтобы починить андроида, требуется навык *ремонта*, который применяется аналогично навыку *лечения*, но на него не распространяется правило *золотого часа*.

**Перезарядка:** в ходе создания персонажа игрок должен определиться с источником энергии, на котором работает андроид. Если андроид не подзаряжается хотя бы один раз в день, он получает уровень *усталости* каждый последующий день, пока не оказывается *при смерти*. На следующий день он «отключается», и для его включения потребуется успешная проверка навыка *ремонта* и четырёхчасовая перезарядка. Данный источник энергии заменяет андроиду пищу и воду, впрочем, пища и вода вполне могут быть выбраны в качестве источника энергии.

**Программа:** андроиды начинают с одним навыком со значением d6. Этот навык должен соответствовать функции, на выполнение которой они были изначально запрограммированы.

**Чужак:** представители органических видов зачастую не доверяют андроидам или же не понимают их. Андроиды получают штраф –2 к *харизме* при общении с другими видами и народами.



### Атланты

Загадочные атланты происходят из бездонных морских глубин. Они прекрасно приспособлены к жизни под водой, но нередко оказываются чувствительными к высокой температуре и сухому климату. Их цивилизация достигла немалых высот, и наука атлантов творит настоящие чудеса.

**Водный:** атланты живут в воде и не могут утонуть или захлебнуться. Их *шаг* в воде равен навыку *плавания*, и значение этого навыка в начале игры у них d6.

**Обезвоживание:** атлантам необходимо проводить в воде хотя бы один час в сутки, в противном случае они получают по одному уровню *усталости* в течение каждого последующего дня, пока не окажутся *при смерти*. На следующей день они умирают.

**Развитая цивилизация:** атланты нередко превосходят по интеллектуальным способностям большинство обитателей их мира. Они начинают игру со *смекалкой* d6, а не d4.

**Стойкий:** высокое давление, присущее их глубоководным домам, делает атлантов гораздо более стойкими, чем большинство обитателей суши. Их *стойкость* увеличивается на 1.

### Гномы

Гномы — низкорослые, крепкие и коренастые существа, живущие в огромных пещерах высоко в горах. Эти существа известны своей гордостью и воинственностью, которая проистекает из частых столкновений с агрессивными соседями вроде орков и гоблинов. Гномы обычно живут более 200 лет. В большинстве фэнтези миров у них красноватая кожа и волосы самых различных оттенков.

**Медленный:** *шаг* гномов равен 5.

**Ночное зрение:** глаза гномов привыкли к полумраку подземных туннелей. Эти существа не получают штрафов к проверкам атаки в *темноте* и *сумраке*.

**Стойкий:** гномы отличаются исключительной выносливостью и стойкостью. Они начинают игру с *выносливостью* d6, а не d4.

### Люди

В большинстве игровых миров люди получают традиционное преимущество в виде одной бесплатной *черты* на выбор. Эта особенность отражает их способность к адаптации, отличающую людей от представителей иных разумных видов.

Если вы желаете разнообразить людей в вашем мире, вы можете наделить их культурными, а не видовыми особенностями. К примеру, человек, принадлежащий к народу мореходов, может начать игру с навыками *судовождения* и *плавания*, равными d6. Вы вольны придумывать различные культуры наравне с народами и видами.

### Полуэльфы

Полуэльфы — достойные потомки своих родителей. Они наследуют легендарную эльфийскую грацию, но не слабости, присущие этому древнему народу. Большинство полуэльфов довольно быстро привыкает к своему необычному наследию, но некоторые из них сталкиваются с неприязнью со стороны одной из ветвей семьи. Иногда дело доходит даже до физического насилия, вызванного ненавистью к «полукровкам». Продолжительность жизни полуэльфов больше соответствует человеческой, чем эльфийской. Обычно полуэльфы живут около 100 лет.

**Наследие:** некоторые полуэльфы наследуют грацию своих эльфийских родителей, другие же приобретают способность к адаптации к любым условиям, присущую людям. Полуэльф может начать игру с бесплатной чертой (как человек) или с *ловкостью* d6 (как эльф).

**Ночное зрение:** глаза полуэльфов подобно кошачьим отражают свет и позволяют видеть в темноте. Полуэльфы не получают штрафов к проверкам атаки в *темноте* и *сумраке*.

**Чужак:** полуэльфы не являются чужаками в классическом понимании этого слова, и у них нет соответствующего изъяна, но при этом они чувствуют себя не очень комфортно в чисто человеческих или эльфийских сообществах.

### Полурослики

Полурослики — низенькие ловкие существа с курчавыми волосами каштанового или чёрного цвета. Хоть они не могут похвастаться богатырской силой, их неиссякаемый оптимизм (или врождённая хитрость) и неизменный принцип «никогда не отчаивайся» позволяют им нередко справиться с существами, значительно превышающими полурозликов по размерам. Этот народ не любит неприятности и поэтому предпочитает жить в небольших сельских общинах вдали от многолюдных трактов.

**Неунывающий:** полурослики отличаются оптимизмом. Начальное значение их *характера* равно d6.

**Низкорослый:** средний рост полурослика обычно не превышает 1,2 м, поэтому они получают штраф –1 к *стойкости*, и их *размер равен –1*.

**Удачливый:** полурослики получают дополнительную *фишку* в начале каждой игровой сессии. Эта особенность может комбинироваться с чертами *везение* и *везение+*.

### Полуорки

Полуорки появляются на свет от связи человека с орком или же орка с другим полуорком. Плоды подобных союзов не очень любимы окружающими, что доставляет полуоркам немало хлопот.

Орки чаще всего не имеют ничего против присутствия полуорков в своих поселениях, чего нельзя сказать о представителях других народов (например, людей, эльфов и гномов). Некоторые полуорки присоединяются к одному из «цивилизованных» народов, отказываясь от своих варварских корней и стараясь заслужить признание. Многие полуорки совершают удивительные подвиги, чтобы показать, чего они стоят. У них обычно светлая кожа с лёгкой примесью традиционной орочьей окраски, чёрные волосы и маленькие глаза. Чаще всего у этих существ грубые и угловатые лица. Обычно они живут не меньше людей, но довольно редко умирают от старости.

**Тепловидение:** полуорки могут видеть в инфракрасном диапазоне, поэтому штрафы за плохое освещение уменьшаются вдвое (округляются вниз).

**Сильный:** полуорки наследуют силу, присущую их орочьим предкам. Они начинают игру с *силой* d6.

**Чужаки:** большинство цивилизованных народов не доверяют полуоркам, поэтому полуорки получают штраф –2 к *харизме*.

### Тёмные эльфы

В отличие от своих светлых собратьев тёмные эльфы живут под землёй, поэтому у них бледная кожа и пепельные волосы. Удивительно острый слух позволил этим эльфам не только выжить и приспособиться к необычной среде, но и стать чуть ли не самыми опасными из обитателей подземелий. Они могут жить очень долго, однако крайне редко умирают от старости.

Тёмные эльфы часто совершают набеги на поверхность, из-за чего их ненавидят многие народы.

**Боевая закалка:** под землёй ты или быстрый, или мёртвый. Выживают сильнейшие, и они получают черту *боевая закалк*а на старте.

**Древний враг:** эльфы с поверхности уверены, что их подземные братья продались демонам, и не одобряют их уклад жизни. Поэтому представители разных эльфийских народов практически неспособны вести совместные дела. Тёмные эльфы получают штраф –4 к *харизме*, когда общаются с *эльфами* с поверхности.

**Ночное зрение:** глаза тёмных эльфов подобно кошачьим отражают свет и позволяют видеть в темноте. Эльфы не получают штрафов к проверкам атаки в *темноте* и *сумраке*.

**Острый слух:** из-за жизни в подземельях тёмные эльфы часто полагаются на слух, благодаря чему они получают преимущество +2 к проверкам *внимания*, связанным со слухом.

**Хлипкий:** недостаток солнечного света и тепла сделал кости тёмных эльфов ломкими и хрупкими, из-за чего их *стойкость* уменьшается на 1.

### Эльфы

Эльфы — высокие и стройные существа с острыми ушами и глубоко посаженными глазами различных оттенков. Являются ли их родиной леса или потайные долины, все эльфы с самого детства отличаются большей грацией, чем люди, пускай даже уступают тем в силе. Большинство эльфов живёт больше 300 лет. У них светлая кожа и волосы самых различных цветов, включая необычные оттенки вроде серебристого и синего. Этот народ является объектом многих легенд и преданий среди людей.

**Кривые руки:** эльфы питают врождённую неприязнь к механизмам и получают соответствующий изъян. Они стараются держаться подальше от сложных устройств.

**Ловкий:** все эльфы отличаются ловкостью и грацией. Они начинают игру с *ловкостью* d6 вместо d4.

**Ночное зрение:** глаза эльфов подобно кошачьим отражают свет и позволяют видеть в темноте. Эльфы не получают штрафов к проверкам атаки в *темноте* и *сумраке*.

## КОНСТРУКТОР ВИДОВ

Ведущий может населить свой игровой мир уникальными народами, а также предоставить игрокам возможность самостоятельно придумать происхождение их персонажей. Разумеется, новые виды и народы не должны противоречить логике игрового мира.

Обычно каждый вид или культура получает видовую особенность ценой в 2 пункта. Эта видовая особенность соответствует бесплатной черте у людей. Дополнительные положительные особенности должны уравновешиваться отрицательными. К примеру, положительная особенность, стоящая 2 пункта, должна компенсироваться отрицательной особенностью, дающей 2 пункта, или двумя, предоставляющими по 1 пункту. Ведущий может изменить значение максимальной суммы пунктов видовых особенностей. Рекомендуем оставаться в рамках между 2 и 4, это даст возможность игрокам придумать свой вид или культуру без риска нарушения баланса. Ведущий имеет право ограничить количество пунктов, которые можно получить за счёт отрицательных способностей.

Постарайтесь подобрать каждой особенности подходящее название. Если вы хотите, чтобы представители культуры кочевников получили навык *верховой езды* d6, назовите эту особенность «рождённый в седле». В конце концов, основная задача заключается в создании атмосферы, а не длинного списка особенностей. Короткие и атмосферные названия выглядят гораздо лучше длинных и сложных. Если вы хотите получить особенность, которая не указана здесь, просто соотнесите её значение с приведёнными примерами.

Число в скобках после цены особенности показывает, сколько раз её можно выбрать при создании нового народа; «∞» означает «без ограничений».

### Положительные особенности народов

***Бесстрашие (2; 1):*** представители этого народа полностью невосприимчивы к *страху* и *запугиванию*.

***Броня (1; ∞):*** представители этого народа покрыты толстой шкурой или прочными пластинами — роговыми, каменными и т. д. Они получают +2 к *броне* за каждый вложенный в эту особенность пункт.

***Дальность (1; 3):*** представители этого народа могут похвастаться длинными конечностями или чрезвычайно ловким и цепким хвостом. Соответствующая часть их тела имеет дальность 1 в ближнем бою (см. стр. 73).

***Дополнительная конечность (2/3; ∞):*** у представителей этого народа есть дополнительная хватательная конечность, не подверженная штрафу за неведущую руку (2 пункта). Дополнительная конечность за 3 пункта может быть использована вместе с остальными без штрафа за несколько действий.

***Дополнительное действие (3; ∞):*** представители этого народа получают возможность совершать одно дополнительное действие, не связанное с движением, без штрафов за несколько действий. Ограничения на повторение действий применимы как обычно.

***Естественное оружие (1; ∞):*** представители этого народа обладают естественным оружием (как правило — клыками, рогами или хвостом), наносящим *сила+d4* урона. Кроме того, на этих существ не распространяется правило *безоружного противника* (см. стр. 96). За каждый вложенный в эту особенность дополнительный пункт можно увеличить на 1 доступное количество атак за раунд, повысить урон естественного оружия на одну ступень (d4 станет d6 и т. д.) или прибавить 2 к *ББ*.

***Защита (1; 3):*** будь то улучшенные рефлексы или особенности мозга, способного предугадывать следующий шаг противника, *защита* представителя этого народа увеличивается на 1.

***Крепкий (3; 1):*** даже находясь *в шоке*, представители этого народа не получают *ранений* от ударов, вводящих их в *шок* повторно.

***Мелкий (4; 1):*** представители этого народа — крохотные и проворные существа. Они получают особенности *размер* –2 и *мелкий*.

***Механизм (8; 1):*** роботы, големы и подобные неорганические живые существа. Они получают +2 при попытках выйти из *шока*, не едят, не дышат и не подвержены воздействию болезней и ядов. У диких карт штраф за полученные *ранения* снижается на 1 (минимум 0) — хоть они и не чувствуют боли, но повреждения неизбежно сказываются на работоспособности.

Персонаж-механизм, который оказывается *при смерти* (см. стр. 23), не истекает кровью, все полученные им *увечья* считаются временными, а сам он просто остаётся без сознания, пока его не избавят хотя бы от одного *ранения* посредством *ремонта*.

Представители этого народа не выздоравливают естественным путём, вместо *лечения* им необходим *ремонт*, исцеляющие силы работают, только если это специально указано в аспекте. Зато на них не распространяется правило *золотого часа*. Каждая проверка *ремонта* в данном случае занимает d6 часов и требует наличия подходящих инструментов и запасных частей. Если под рукой нет инструментов или запасных частей, на проверку *ремонта* налагается штраф –2; если же нет ни того, ни другого, то штраф возрастает до –4.

***Навык (1/2; ∞):*** представители этого народа получают бесплатный навык со значением d6. Цена зависит от востребованности навыка в игровом мире.

***Не дышит (2; 1):*** представители этого народа не нуждаются в дыхании. Они не могут захлебнуться,

а в открытом космосе им грозит только холод. Кроме того они невосприимчивы к токсинам и заболеваниям, которые поражают организм через дыхательные пути.

***Не ест (1; 1):*** представители этого народа не нуждаются в еде и игнорируют все эффекты *голода* (см. стр. 112). Впрочем, стоит помнить, что некоторые персонажи могут не испытывать тяги к человеческой еде и при этом время от времени нуждаться в «подпитке». Так, робот может питаться энергией, зомби — свежим мясом, а вампир — человеческой кровью, но они не едят, а испытывают зависимость от той или иной субстанции, так что и сталкиваться им приходится с последствиями зависимости, а не голода.

***Невосприимчивость к ядам или болезням (1; 2):*** представители этого народа невосприимчивы либо к ядам, либо к болезням. Чтобы обзавестись невосприимчивости и к ядам, и к болезням, эту особенность нужно взять дважды.

***Нежить (10; 1):*** *стойкость* персонажа-нежити увеличивается на 2, и он получает +2 при попытках выйти *из шока*. Кроме того, он не ест, не дышит, не подвержен воздействию болезней и ядов и не получает дополнительного урона от прицельных атак. У диких карт штраф за полученные *ранения* снижается на 1 (минимум 0). Персонаж-нежить, который оказывается *при смерти* (см. стр. 23), не истекает кровью, все полученные им *увечья* считаются временными, а сам он просто остаётся без сознания, пока не заживёт хотя бы одно из его *ранений*.

Такие силы, как *исцеление* и *великое исцеление* не могут лечить нежить, если это не указано специально в их аспекте. Выберите ограничения на лечение нежити. Вот несколько вариантов для примера:

- навык *лечения* и *естественное выздоровление* применимы так же, как и к живым персонажам;
- навык *лечения* не применим, зато персонаж может каждый день проходить проверку *естественного выздоровления*, если регулярно контактирует с определённой субстанцией, как описано в особенности *зависимость*;
- на *нежить* не действует правило *золотого часа* и *естественного выздоровления*, её можно лечить только хирургическим вмешательством аналогично *механизмам*, но используя *лечение*, а не *ремонт*.

### *Механизмы и нежить*

Если вы хотите, чтобы особенности *механизм* и *нежить* давали персонажам те же преимущества, что и чудовищам (полное отсутствие штрафов за *ранения*), повысьте стоимость этих особенностей на 4 за счёт черт *стальные нервы* и *стальные нервы+*.

***Нет жизненно важных органов (1; 1):*** жизненно важные органы представителей этого народа надёжно защищены, необычайно прочны сами по себе и/или многократно продублированы. *Прицельные атаки* не наносят дополнительного урона.

***Обострённые чувства (1; ∞):*** +2 к проверкам *внимания*, если задействован соответствующий орган чувств.

***Общая устойчивость (1; 2):*** представители этого народа получают +2 к сопротивлению любым негативным воздействиям окружающей среды (жара, холод, давление, радиация и т. д.).

***Парализующий яд (2; ∞):*** если представитель этого народа предпринимает успешную атаку *естественным оружием* и вводит противника в *шок*, его цель должна пройти проверку *выносливости* и в случае провала оказаться парализованной на 2d6 раундов. За каждые вложенные в эту особенность дополнительные 2 пункта цель будет проходить проверку *выносливости* со штрафом –2.

***Перемещение под землёй (2; 1):*** представители этого народа обитают под землёй и могут перемещаться сквозь рыхлую почву со скоростью, равной половине их *шага*. Подробнее см. стр. 172.

***Полёт (2; ∞):*** представители этого народа могут летать со скоростью, равной *шагу*, а при желании — переходить на *бег*. Их *манёвренность* равна 0. За каждые вложенные в эту особенность дополнительные 2 пункта можно увеличить или скорость полёта (на 6), или *манёвренность* (на 1).

***Полуводный/водный (1/2; 1):*** за 1 пункт представители этого народа способны задерживать дыхание на целых 15 минут (подробнее см. «Особенности существ»). Если в эту особенность вложено 2 пункта, персонаж не может захлебнуться в жидкости, содержащей достаточное количество растворённого в ней кислорода, бесплатно получает навык *плавания* со значением d6, а во время плавания его *шаг* равен значению этого навыка.

***Преимущество к навыку (2; ∞):*** представители этого народа получают +2 к проверкам определённого навыка (к одному навыку можно получить только одно преимущество).

***Прыгун (1; 1):*** представители этого народа удваивают дистанцию прыжка, а успешная проверка *силы* увеличивает её на d6 клеток.

***Пункты силы (1; ∞):*** представители этого народа одарены предрасположенностью к определённому *мистическому дару*, и если персонаж обладает этим даром, запас его *пунктов силы* увеличивается на 5.

***Размер +1 (1; 3):*** представители этого народа отличаются большим ростом и/или чрезвычайно мас-

сивным телосложением. Каждый пункт, вложенный в эту особенность, увеличивает *стойкость* этих существ на 1. Помните, что крупные существа могут испытывать серьёзные трудности при попытках использовать снаряжение, предназначенное для существ меньшего *размера*. См. стр. 173.

***Разностороннее развитие (2; ∞):*** представители этого народа начинают игру с одной бесплатной чертой *новичка* по своему выбору. Персонаж должен соответствовать всем её требованиям.

***Регенерация (2; 1):*** представители этого народа быстро регенерируют после получения *ранения*. Они могут проходить проверку *естественного выздоровления* раз в день.

***Сверхъестественная сила (2/3; ∞):*** представители этого народа могут использовать одну определённую силу *новичка* (за 3 пункта особенностей народа — *закалённого*). Для этого у них есть 5 *пунктов силы*, применимые только для неё и восстанавливаемые со скоростью 1 пункт в час (не модифицируется чертами). Пункты силы из других источников не подходят для использования этой силы, но запас может быть увеличен соответствующей особенностью народа. В качестве *сверхъестественного навыка* используется характеристика, наиболее подходящая для природы источника силы.

***Сокращённый сон/не спит (1/2; 1):*** представители этого народа тратят на сон вдвое меньше времени, чем люди. Если в эту особенность вложено 2 пункта, то представители этого народа вообще не нуждаются в сне.

***Стойкость (1; 3):*** представители этого народа обладают прочной шкурой или могут похвастаться повышенной плотностью тканей тела. Как бы то ни было, каждый пункт, вложенный в эту особенность, увеличивает *стойкость* этих существ на 1.

***Сумеречное зрение (1; 1):*** представители этого народа не получают штрафов за плохое освещение (если только дело не происходит в *кромешном мраке*). Модификаторы *маскировки* за *сумрак* и *темноту* не применяются при попытке остаться незамеченными, когда существа с этой особенностью пытаются кого-то обнаружить.

***Тепловидение (1; 1):*** представители этого народа способны чувствовать, видеть или иначе воспринимать тепловое излучение. Это позволяет им получать только половину штрафа (округляется вниз) за плохую видимость, когда они атакуют существ, выделяющих тепло. Подробнее см. стр. 175.

***Увеличенная характеристика (2; ∞):*** начальное и максимально возможное значения одной из характеристик (*ловкости*, *смекалки*, *характера*, *силы* или *выносливости*) у представителей этого народа увеличиваются на одну ступень.

Если характеристика превышает таким образом значение d12, каждая последующая ступень выглядит как модификатор +1 к характеристике. К примеру, 3 ступени выше d12 — это d12+3.

***Устойчивость (1; ∞):*** представители этого народа получают +4 к сопротивлению одному определённому негативному воздействию окружающей среды (*жара*, *холод*, *радиация* и т. д. см. стр. 113). Это преимущество также учитывается при подсчёте значения *брони* персонажа в случае, если направленная на него атака подразумевает выбранный тип воздействия. Эту особенность можно выбирать только один раз для каждого вида воздействия.

***Харизма (1; ∞):*** типичные представители этого народа чрезвычайно привлекательны, окружены облаком психоактивных феромонов и/или пользуются всеобщим уважением; так или иначе, эта особенность даёт им +1 к *харизме*.

***Хождение по стенам (1; 1):*** представители этого народа могут свободно перемещаться по стенам. *Шаг* этих существ при перемещении по потолку соответствует половине их обычного *шага*.

***Черта (2/3; ∞):*** все представители этого народа обладают одной из доступных в текущей кампании черт *новичка* вне зависимости от предъявляемых этой чертой требований, за исключением требований по наличию других черт. 3 пункта, вложенные в эту особенность, позволяют выбрать черту *закалённого*. Эта особенность отличается от *разностороннего развития* тем, что у всех представителей этого народа одна общая черта, в то время как каждый представитель народа с *разносторонним развитием* может выбрать черту по своему усмотрению.

***Шаг (1; ∞):*** *шаг* персонажа увеличивается на 2, а значение его скорости при *беге* — на одну ступень (d6 становится d8 и т. д.).

***Шокирующее касание (2/3; 1):*** если представитель этого народа предпринимает успешную атаку *касанием*, его цель должна пройти проверку *выносливости*, в случае провала оказываясь *в шоке* или теряя сознание (см. «При смерти», стр. 23), если персонаж прошёл проверку с подъёмом. Находясь без сознания, жертва в начале каждого следующего хода должна проходить проверку *выносливости*, чтобы очнуться. В случае успеха она приходит в себя *в шоке*, из которого она может попытаться выйти в свой следующий ход по обычным правилам. При подъёме она приходит в себя, тут же выходит из *шока* и сразу может действовать.

Если вложить в эту особенность 3 пункта, цель будет проходить проверку *выносливости* со штрафом –2.

***Ядовитое касание (2/3; 1):*** если представитель этого народа предпринимает успешную атаку *касанием*, его цель должна пройти проверку *выносливости* и в случае провала получить один уровень *усталости*. Несколько таких ядовитых касаний могут ввергнуть цель в состояние *при смерти*, но не убить. Если вложить в эту особенность 3 пункта, цель будет проходить проверку *выносливости* со штрафом –2.

### Отрицательные особенности народов

***Агрессивная среда (–1; 2):*** представители этого народа крайне уязвимы к распространённому воздействию окружающей среды, безвредному для прочих существ. Это может быть солнечный свет для вампира, вода для сахарного человечка и т. п. Такое воздействие каждый раунд наносит персонажу d10 урона, игнорирующего *броню*. Защитный костюм, полностью исключающий контакт с источником опасности, позволяет не получать урон, пока не будет нарушена его целостность (например, если персонажу будет нанесено *ранение*). Каждый дополнительный пункт, полученный за эту особенность, увеличивает урон на d10.

***Зависимость (–2; 1):*** представители этого народа должны регулярно контактировать с той или иной относительно распространённой субстанцией. Существам с водных планет, например, раз в сутки могут требоваться часовые водные процедуры, разумным растениям — солнечные ванны, а вампирам необходимо употреблять пол-литра человеческой крови непосредственно внутрь. Если представитель этого народа не сможет добраться до нужной субстанции в течение 24 часов, он получит один уровень *усталости*. Без этой субстанции *усталость* будет накапливаться каждые сутки, пока существо не окажется *при смерти*. На следующий день после этого существо погибает. Для снятия полученной таким образом *усталости* необходимо пропорционально увеличить время контакта или количество необходимой субстанции.

***Затруднённое развитие (–2/–3; ∞):*** для повышения значения одной характеристики во время создания персонажа требуется 2 пункта вместо 1. Если получить от этой особенности 3 пункта, то для увеличения значения этой характеристики в ходе игры тоже потребуется два повышения вместо одного.

***Изъян (–1/–2; ∞):*** все представители этого народа получают определённый изъян, мелкий (1 пункт) или крупный (2 пункта).

***Медлительный (–1; 2):*** представители этого народа передвигаются медленнее прочих. Их *шаг* уменьшается на 2 (минимальное значение *шага* — 2), а значение скорости при *беге* — на одну ступень (минимум d4–1).

***Межвидовая вражда (–1; ∞):*** представители этого народа сильно недолюбливают представителей другого относительно распространённого в игровом мире народа. Враждующие народы получают штраф –4 к *харизме* при общении друг с другом и враждебно реагируют на малейшую провокацию. Эту особенность можно брать по разу за каждый имеющийся в игровом мире народ.

***Неспособность к речи (–1; 1):*** существует объективная причина (например, отсутствие голосовых связок), по которой представители этого народа не могут издавать звуки, при помощи которых общается большинство разумных существ этого мира или вселенной. Такие персонажи могут свободно общаться только с себе подобными (например, при помощи вибрации, феромонов, языка тела и т. п.), но вполне способны воспринимать и понимать то, что говорят другие, а при наличии особых устройств — поддерживать осмысленный диалог.

***Ограниченное развитие (–3; ∞):*** значение одной из характеристик всех представителей этого народа не может быть выше d6.

***Уязвимость (–1/–2; ∞):*** представители этого народа получают штраф –4 к сопротивлению одному определённому негативному воздействию окружающей среды (*жаре*, *холоду*, *радиации* и т. д.). Если направленная на уязвимое существо атака подразумевает выбранный тип воздействия, урон от неё увеличивается на 4. Если персонаж получает 2 пункта от этой особенности, урон, наносимый ему выбранным негативным воздействием, увеличивается вдвое. Эту особенность можно брать только один раз на каждый вид воздействия.

***Хрупкий (–1; 2):*** представители этого народа отличаются довольно хилым телосложением и получают штраф –1 к *стойкости*.

***Штраф к характеристике (–2/–3; ∞):*** на проверки одной из характеристик (включая проверки урона, если это *сила*) налагается штраф –1. Если получить от этой особенности 3 пункта, то штраф увеличится до –2.

La

# НАВЫКИ

В этой главе мы расскажем о навыках, которые можно применять в любом мире в рамках нашей игровой системы. Чтобы воспользоваться навыками в повседневной жизни — отчалить на лодке или пристать к берегу; починить двигатель при условии, что у вас уйма свободного времени и наличествуют все необходимые инструменты; пересечь на коне прерию, — проверка навыка не требуется (то есть не нужно бросать игральные кости для того, чтобы определить успешность действия). Но если под давлением обстоятельств персонаж вынужден работать в спешке; если вероятность провала очень высока, у персонажа нет второго шанса, и он не может повторять попытку вновь и вновь, пока не добьётся успеха; если многое поставлено на карту, то персонаж должен пройти проверку навыка.

### Освоение навыка

Навыки сами по себе облегчают игру, но в некоторых случаях ведущий может весьма уместно подчеркнуть, что определённое действие персонажу непривычно.

Если персонажу приходится применять навыки в совершенно новых для него обстоятельствах, на проверки налагается штраф –2. Сколько это будет продолжаться, зависит от конкретного навыка, но обычно для освоения требуется несколько дней тренировок в спокойном режиме или несколько часов интенсивной деятельности с использованием данного навыка.

Насколько широко и разнообразно персонаж может применять навык, определяется опытом, знаниями и предысторией. Разумеется, последнее слово остаётся за ведущим. Если вам нужны более подробные правила, смотрите *специализации навыков* на стр. 131.

### Общедоступные знания

Вместо того чтобы вынуждать игроков набирать дюжины побочных навыков, отражённых в историях их персонажей, но не являющихся принципиально важными для игры, мы решили ввести концепцию *общедоступных знаний*. Персонаж знаком с историей своей страны, нормами вежливости, знает, где что расположено, и кто всем заправляет, а также — как обращаться с современной ему техникой и снаряжением. Это и есть *общедоступные знания*, и обратиться к ним можно, пройдя проверку *смекалки*.

История персонажа подразумевает, что он обладает некоторым количеством разнообразных сведений. В случае, если представители его профессии или граждане его страны должны знать ответ на вопрос, добавьте +2 к результату проверки. Если тема для персонажа чуждая, на проверку может налагаться штраф –2 или более.

Если по какой-то причине возникает необходимость узнать, насколько персонаж преуспел в привычном деле, ведущий может назначить проверку любого навыка. К примеру, танцевать умеют почти все, и чтобы знать местные танцы, достаточно осуществить проверку *общедоступного знания*. Но если важно понять, насколько хорошо персонаж исполнил танец, ведущий может попросить осуществить проверку *искусства* (без модификаторов).

Например, в описании вашего приключения сказано: «Любой, кто обратится к *общедоступным знаниям*, обнаружит, что пещера искусственного, а не природного происхождения». Какой-нибудь *гном* разбирается в работе каменщика получше *эльфа*, так что добавьте к результату проверки гнома +2. У человека наличествуют поверхностные знания по этому вопросу, поэтому он осуществляет проверку без преимуществ или штрафов. А вот эльф, проживший всю жизнь в лесах, вообще не смыслит в искусстве каменотёса, поэтому на его проверку налагается штраф –2.

### Специальные знания

Навыки, описанные далее в этой главе, соответствуют специализации в определённой области. В примере выше гном, владеющий *ремеслом (работа по камню)*, не просто понимает, что грот вытесали, но и может узнать, представители какого народа и в какую эпоху это сделали. Он, скорее всего, сможет определить, какие части этой пещеры могут обвалиться.

Знание определённой местности тоже бывает весьма полезно. К примеру, жители деревни, расположенной у подножья гор, могут быть в курсе, что в Хребтах Безумия водятся кровожадные гарпии. Герой со *знанием (Хребты Безумия)* может пройти проверку навыка, чтобы проложить безопасный маршрут через горы или же установить, где у тварей гнездо.

## СПИСОК НАВЫКОВ

### Азартные игры (смекалка)

Этот навык пригодится всюду: от салунов Дикого Запада до казарм большинства армий. Ниже приведён простой способ определения результата примерно получасовой игры, который не требует проверок для каждого раунда игры в кости или каждой карточной раздачи.

Вначале все договариваются о ставках, к примеру, $10 или 10 золотых и т.д. Теперь пусть все участники игры пройдут проверку *азартных игр*. Обладатель наименьшего результата платит обладателю наибольшего результата разницу, умноженную на ставку. Обладатель следующего по счёту наименьшего результата платит обладателю следующего по счёту наибольшего результата разницу, умноженную на ставку, и так далее. Если кто-то ко всеобщему удивлению получил средний результат, он остаётся при своих.

> ***Пример:*** *у Кали самый высокий результат (10), у Ямы — самый низкий (4). Разница равна 6, так что Яма платит Кали «6 умножить на ставку в $10», то есть $60.*

**Жульничество:** персонаж, который жульничает, добавляет +2 к проверке. Ведущий может увеличить или уменьшить этот модификатор в зависимости от типа игры и способа обмана. При *осложнении (1)*, персонажа ловят на шулерстве. Последствия зависят от игрового мира, но обычно они весьма неприятны.

### Анализ текста (смекалка)

Ваш персонаж знает, как эффективно получать информацию из библиотек, газетных архивов, сети и любых других письменных, печатных или электронных источников. Чтобы узнать сведения у людей, пользуйтесь навыком *уличного чутья*.

### Верховая езда (ловкость)

Верховая езда позволяет персонажу оседлать любое известное в его игровом мире ездовое животное, а также управлять им. Стоит обратить внимание на то, что персонажи во время сражения верхом осуществляют проверку навыка *верховой езды* или *драки*, причём берётся тот навык, значение которого ниже. Дополнительные правила по бою верхом см. на стр. 96.

### Взлом (ловкость)

*Взлом* — способность обходить механические и электронные замки. *Взлом* используется для того, чтобы обезвреживать капканы и пусковые механизмы ловушек, если для обезвреживания конкретной ловушки не требуется более специализированный навык.

**Отмычки:** если при взломе персонаж способен обойтись импровизированными инструментами, то на проверку налагается штраф –2. Если отмычки необходимы, то, не обладая ими, пройти проверку невозможно.

### Внимание (смекалка)

*Внимание* отражает бдительность персонажа, а также помогает ему замечать улики и мелкие, но важные детали. При помощи этого навыка можно услышать, как кто-то пытается подкрасться со спины, обнаружить засаду, определить местонахождение спрятанного оружия и даже понять, лжёт ли другой персонаж или просто напуган. Чем больше подъёмов персонаж получает при проверке этого навыка, тем больше должен ему рассказать ведущий.

### Вождение (ловкость)

*Вождение* позволяет персонажу управлять привычным для его мира наземным транспортом и транспортом на воздушной подушке. Правила по управлению транспортом на тактической карте можно найти на стр. 120. *Вождение* часто применяют в рамках правил по *погоням* (см. стр. 124).

### Выживание (смекалка)

Навык *выживания* позволяет находить еду, воду и укрытие во враждебной среде. Персонаж может осуществить только одну проверку *выживания* в сутки. Успех обеспечивает одного персонажа, подъём даёт пищу и воду пятерым взрослым. Лошади и другие крупные животные считаются за двоих взрослых человек. Дети, верблюды и прочие обладатели скромного аппетита считаются за половину взрослого. Персонажи, которые оказались обеспечены всем необходимым благодаря успешной проверке *выживания*, могут не проходить проверку *выносливости*, которая осуществляется при нехватке еды, воды и укрытия.

### *Сверхъестественный навык*

Герои могут тренировать сверхъестественные навыки, даже если у них нет соответствующей черты мистического дара. Несмотря на отсутствие возможности пользоваться силами, такой навык способен оказать полезным в ряде неожиданных ситуаций или же просто разумным вложением в будущее героя.

К примеру, помощник безумного учёного развивает собственный навык безумной науки, чтобы пользоваться оборудованием начальства. Или полицейский будущего изучает псионику, чтобы лучше противостоять возможным преступникам.

### Выслеживание (смекалка)

Этот навык позволяет идти по следу одиночки или группы в любой местности. Каждая проверка обычно подразумевает продвижение по следу на расстояние полутора километров, но ведущий может сменить шкалу, в частности, уменьшить или увеличить масштабирование в зависимости от требований сюжета.

| Модификаторы слежки | |
|---|---|
| **Модификатор** | **Ситуация** |
| +2 | Преследование более, чем пятерых. |
| +4 | Свежий снег. |
| +2 | Грязь. |
| +1 | Пыль. |
| –4 | Идёт дождь. |
| –2 | Поиск следа при плохом освещении. |
| –2 | След старше одного дня. |
| –2 | Цель путает следы. |

### Драка (ловкость)

Драка — столкновение лицом к лицу, будь то на кулаках, топорах, лазерных мечах или с применением боевых искусств. Сложность проверки — это *защита* оппонента (2 + половина значения *драки*). На странице 94 вы найдёте правила ведения боя с многочисленными *манёврами*, которые может предпринять ваш персонаж.

### Запугивание (характер)

*Запугивание* — искусство подавить противника волей, тонким намёком, открытыми угрозами или большой пушкой. Для этого осуществляется *встречная проверка*: *запугивание* персонажа против *характера* оппонента. В разделе «Поединок воли» на стр. 99 перечислены варианты последствий *запугивания*.

### Знание (смекалка)

*Знание* — широкое понятие, которое необходимо до определённой степени сузить: к примеру, *знание (оккультизм)* или *знание (химия)*. Игрок может выбирать области знаний, исходя из истории и образования героя. Например, археолог должен обладать *знанием (история)* и *знанием (археология)*. Этот навык можно выбрать несколько раз и указать разные сферы, чтобы охватить соответствующие области познания.

**Примеры областей знаний:** знание местности, военное дело (используется в *сражениях*, смотрите стр. 106), компьютеры, электроника, история, журналистика, разнообразные языки, законодательство и право, медицина (стоит отметить, что для медицинского ухода за больным следует использовать навык *лечения*), наука, тактика.

**Общедоступные знания:** персонажам не всегда нужно осуществлять проверку знания, чтобы узнать что-то в определённой области. Базовую информацию они могут получить, опираясь на *общедоступные знания* (см. стр. 39) с учётом особенностей происхождения и истории жизни этих персонажей. Начитанный наёмник или молодой студент-историк, например, не нуждаются в отдельном навыке *знание (история)*. Столкнувшись с вопросом по истории, они оба могут осуществить проверку *общедоступных знаний*. Персонаж без подобных зацепок может сделать то же самое, но с определённым штрафом.

**Языки:** это специфическая область *знания*. Данное знание отражает умение персонажа говорить на иностранных языках, причём чем выше значение навыка, тем разнообразней спектр диалектов и наречий в арсенале персонажа (смотрите таблицу ниже).

Если речь идёт об игровом мире с большим количеством диалектов и языков, и это является одной из неотъемлемых характеристик игрового мира, то вам будут полезны правила по *мультилингвистическому обществу* на стр. 130.

| Знание (языки) | |
|---|---|
| **Навык** | **Способность** |
| d4 | Персонаж умеет читать, писать, говорить на повседневные темы. |
| d6 | Персонаж может поддерживать длительную беседу, хотя иногда сбивается. |
| d8 | Персонаж свободно разговаривает. |
| d10 | Персонаж может разговаривать на нескольких диалектах одного языка. |
| d12 | Персонаж свободно цитирует классиков, писавших на этом языке. |

### Искусство (характер)

Как и *знание*, *искусство* требует уточнения специализации, к примеру, *искусство (скульптура)* или *искусство (живопись)*. Этот навык можно выбрать несколько раз, указывая различные области мастерства. Хотя в качестве ключевого параметра здесь указан *характер*, ведущему не составит труда изменить его для каждого конкретного случая. Так, *искусство (танец)* или *искусство (фокусы)* может быть связано с *ловкостью*.

Некоторые области допускают широкий охват, к примеру, *искусство (актёрское мастерство)* или *искусство (пение)*, но есть и такие, где важна узкая специализация. Музыкальные инструменты требуют отдельного навыка — *искусство (кларнет)*, *искусство (пианино)*, но здесь по решению ведущего также возможно объединение в группы. Умелый пианист вполне способен разобраться в устройстве органа, и виртуоз банджо скорее всего сможет взять пару аккордов на гитаре, пусть и с отрицательным модификатором к результату проверки.

**Заработок:** персонаж, обладающий навыком *искусства*, способен найти место, где он сможет заработать при помощи своих талантов. Для этого он должен потратить три дня на поиски и пройти проверку *уличного чутья*. За успех и каждый подъём герой может работать по одному «вечеру» в неделю (максимум 7). За каждый такой «вечер» персонаж, успешно пройдя проверку *искусства*, получает выручку в $ (2d4 × значение результата проверки). При *критическом провале* герой лишается возможности зарабатывать в найденном месте, пока не повысит уровень навыка хотя бы на одну ступень. Ведущий может изменять множитель (по умолчанию 2d4) согласно роду искусства, престижу найденного заведения и, конечно же, игровому миру.

Ведущий может решить использовать правила по заработку для навыка *ремесла* (см. стр. 44), если речь идёт, к примеру, о скульпторе или живописце.

### Лазание (сила)

Иногда у героя возникает необходимость куда-нибудь вскарабкаться, например, чтобы перебить лучников, стреляющих с уступа. Или чтобы унести ноги от жуткой твари внизу!

Как правило, чтобы взобраться по канату, подняться по лестнице или вскарабкаться на дерево, не нужно проходить проверку *лазания*, если только ведущий не найдёт для этого достойной причины (вас преследуют, вы ранены и т. п.). Персонаж осуществляет проверку навыка только в стрессовой ситуации. Затем он сверяет свой результат со списком, приведённым ниже. Обратите внимание на то, что величины указаны в клетках для удобства моделирования ситуации на тактической карте, каждая клетка которой соответствуют двум метрам в реальном мире.

**Провал:** ничего не получилось. Если результат проверки 1 или меньше, персонаж падает вниз, что бы его там ни ожидало (см. ниже). Если персонаж обвязался верёвкой или воспользовался иной страховкой, он падает на высоту вдвое меньшую, а вместо ранения получает уровень *усталости*.

**Успех:** персонаж поднимается на количество клеток, равное половине его *силы*. Например, герой с *силой* d6 может взобраться на 3 клетки в раунд, если он успешно прошёл проверку *лазания*.

**Подъём:** то же, что и при успехе, но персонаж дополнительно взбирается ещё на 2 клетки.

**Урон при падении:** см. на стр. 113.

Модификаторы лазания

| Модификатор | Ситуация |
|---|---|
| +2 | Средневековое снаряжение. |
| +4 | Современное снаряжение. |
| –2 | Неудобно хвататься руками. |
| –2 | Мокрая или скользкая поверхность. |

**Вехи:** разделите высоту препятствия на три равных участка, чтобы впоследствии можно было с лёгкостью определить, с какой высоты упадёт персонаж, если он сорвётся на одном из этих участков.

**Верёвка:** персонаж со страховочной верёвкой при падении вместо *ранения* обычно получает уровень *усталости* из-за синяков и шишек (стр. 114). Ещё ведущий может решить, что канат порвался от резкого натяжения. В реальности это редкость, но для усиления интриги бросьте d6. Если выпадет 1, канат рвётся, и персонаж срывается вниз.

### Лечение (смекалка)

*Лечение* — искусство врачевать *ранения* и *увечья*. Смотрите подробные правила лечения на стр. 24. Если коротко, то успех и первый подъём при проверке *лечения* исцеляют по одному *ранению*. При проверке учитывается штраф не только за *ранения* лекаря, но и за количество *ранений* пациента.

### Маскировка (ловкость)

*Маскировка* — способность героя прятаться и неслышно перемещаться, обшаривать карманы и незаметно забирать предметы.

Во многих ситуациях немаловажно точно знать, кто и когда заметит вашего персонажа. Чтобы персонаж мог подкрасться к врагам и затеряться в их рядах, вначале нужно узнать, «активна» или «пассивна» охрана, которую надо миновать.

**Пассивная охрана** не особенно смотрит вокруг. Каждому члену команды достаточно простого успеха при проверке *маскировки*, чтобы никого не заметили. Провал даже одной проверки переводит пассивную охрану в статус активной.

**Активная охрана** осуществляет встречную проверку: *внимание* охраны против *маскировки* персонажа. Провал проверки против активной охраны означает, что персонажа обнаружили.

Модификаторы маскировки

| Модификатор | Ситуация |
|---|---|
| +2 | Ползком. |
| –2 | Бегом. |
| +1 | Сумерки. |
| +2 | Темнота. |
| +4 | Кромешный мрак. |
| +1 | Лёгкое укрытие. |
| +2 | Среднее укрытие. |
| +4 | Надёжное укрытие. |

**Последний шаг:** чтобы успешно подкрасться к врагу на расстояние 6 клеток (обычно этого расстояния достаточно для атаки), требуется встречная проверка: *маскировка* против *внимания* объекта. Активность охраны не имеет значения.

**Скорость движения:** вне боя каждая проверка *маскировки* обеспечивает продвижение на расстояние, превышающее *шаг* персонажа максимум в пять раз. В бою проверка *маскировки* покрывает лишь один раунд, и в следующем её нужно осуществлять снова.

**Маскировка для группы:** вне боя осуществляется одна проверка *маскировки* для каждой группы персонажей (см. стр. 15). Чтобы установить, какое расстояние было покрыто группой, ориентируйтесь на скорость движения персонажа с наименьшим *шагом*. Наблюдатели осуществляют групповые проверки *внимания*, чтобы обнаружить врага. Когда начинается боевое взаимодействие, разбитое на раунды, проверки *маскировки* и *внимания* осуществляются индивидуально.

### Метание (ловкость)

*Метание* охватывает все виды метательного оружия: от ручных гранат до ножей, топоров и копий. Используется как *стрельба* с теми же самыми модификаторами, включая дистанцию. Персонаж может метнуть два предмета сразу (по одному каждой рукой), но при этом он получает штраф за несколько действий в раунд и штраф за работу непривычной рукой.

### Пилотирование (ловкость)

*Пилотирование* позволяет персонажу управлять самолётами, вертолётами, реактивными ранцами и любыми другими летательными аппаратами, характерными для его игрового мира.

### Плавание (ловкость)

Этот навык позволяет персонажу не утонуть, а также определяет, насколько быстро он плывёт. Значение *шага* персонажа в спокойной воде равно половине его навыка *плавания* (округление в большую сторону). Быстрое течение соответствует труднопроходимым участкам и уменьшает это значение вдвое. Если у вашего персонажа нет специальных черт, то он не может проплыть большее расстояние в раунд. Иными словами, *плавание* не подразумевает действия «*бег*».

**Драка:** в ближнем бою используется навык с меньшим значением — *драка* или *плавание*.

**Задержка дыхания:** персонажи могут задерживать дыхание на число раундов, равное 2 + значение *выносливости*, либо на половину этого числа, если они не были готовы нырять и не успели глубоко вдохнуть.

**Утопление:** правила по утоплению см. на стр. 112.

### Провокация (смекалка)

*Провокация* — поединок воли, призванный уязвить самолюбие оппонента путём грубых насмешек, жестоких шуток и демонстрации собственного превосходства. Это встречная проверка против *смекалки* оппонента вашего персонажа. Смотрите «*Поединок воли*» на стр. 99, чтобы узнать больше о последствиях, к которым может привести успешная *провокация*.

### Ремонт (смекалка)

*Ремонт* — способность чинить механизмы, транспорт, оружие и прочую технику. Персонаж получает штраф –2 к проверке навыка, если у него нет *базового набора инструментов*. Подъём при проверке навыка вдвое уменьшает время ремонта.

### Ремесло (ловкость)

Как *знание* и *искусство*, *ремесло* требует уточнения специализации, к примеру, *ремесло (кузнец)* или *ремесло (строитель)*. Этот навык можно выбрать несколько раз, указывая различные области. Хотя в качестве ключевого параметра здесь приводится *ловкость*, ведущему не составит труда изменить его для каждого конкретного случая. Так, *ремесло (корректура текста)* или *ремесло (вышивка)* могут быть связаны со *смекалкой*.

Навык *ремесла* подразумевает не только умение сделать что-то руками, но и *знания* в соответствующей области. Например, герой с *ремеслом (кузнец)* может оценить чужую ковку, знаком с коллегами и свободно рассуждает о качестве металлов.

**Заработок:** персонаж, обладающий навыком *ремесла*, способен найти место, где он сможет заработать, продавая свои услуги. Для этого он должен сначала потратить день на поиски и пройти проверку *уличного чутья*. В случае успеха герой находит место работы, где за неделю игрового времени (минимум 8 часов работы в день) может совершить одну проверку навыка *ремесла*. При успехе герой получает оклад в $(d4×10+40). При провале персонаж получает $40. Ведущий может изменять оклад согласно ремеслу персонажа, престижу найденного места работы и, конечно же, игровому миру.

**Производство:** если у героя есть доступ к *инструментам ремесленника*, то он может сделать предмет, который не требует труда нескольких человек, редкого оборудования или необычных материалов. Для этого он должен приобрести исходные материалы на сумму в 1/10 от цены предмета. После этого герой проходит раз в день проверку *ремесла*, которая приносит условные $(d4×5) за успех и каждый подъём. Для завершения изделия необходимо набрать 1/4 цены изделия в условных $. Персонаж может заявить производство сразу серии однотипных предметов, заранее приобретя все исходные материалы и совершая последовательно проверки *ремесла* согласно правилам выше.

***Пример:*** *Вёлунд собирается сделать обычный длинный меч (цена $300), для этого он приобретает материалов на $30 и принимается за ковку. Ему нужно проделать работу на $75. В первый день он проходит проверку ремесла с результатом 17, выполнив работу на $(d4×5) × 4 = $60. На второй день он проходит проверку с результатом 5, в итоге выполнив работу на $(d4×5) = $20. Это означает, что на второй день его работа была завершена и меч готов.*

### *Расследование*

В предыдущей редакции «Дневника авантюриста» вы могли найти навык *расследования*. Для уменьшения количества ошибок и неправильных толкований его значения навык был переименован в «*анализ текста*». Если вы встретите в каких-либо книгах по правилам Savage Worlds отсылку на навык *расследования*, просто используйте вместо него *анализ текста*.

### *Храбрость*

Куда пропала храбрость? Мы её убрали. Она нужна в одних игровых мирах (и осталась в правилах игровых миров), зато крайне редко используется в других. Там, где она редко используется, могучий варвар всё равно будет вынужден тратить ценные пункты навыков для того, чтобы отразить свою смелость и темперамент. Между тем, в этом нет никакого смысла.

Теперь, чтобы не испугаться (преимущественно в фэнтези и научно-фантастических мирах), герои проявляют характер. Если персонаж в предыдущей версии игромеханики обладал храбростью, забудьте о ней. Когда нужно пройти проверку храбрости, осуществляйте вместо неё проверку характера. Если вы играете по готовому приключению, где требуются проверки храбрости, также используйте характер.

Стоит отметить, что в некоторых игровых мирах (в которых героям предстоит встречаться с чем-то страшным) храбрость включена в список навыков как важный элемент и неотъемлемая деталь приключения.

### Стрельба (ловкость)

*Стрельба* охватывает все умения поразить цель с помощью дистанционного оружия, такого как лук, пистолет, ракетная установка и так далее. Сложность попадания обычно равна 4, но существует ряд важных модификаторов вроде *дистанции*, которые часто встречаются в игре. Подробности см. начиная со стр. 94.

### Судовождение (ловкость)

Этот навык позволяет персонажу управлять большинством лодок и кораблей, характерных для его мира. Он понимает, что и как для этого нужно делать (как вязать узлы, натягивать паруса и т.д.).

### Убеждение (характер)

*Убеждение* — способность уговорить других сделать то, что нужно вашему персонажу.

Когда персонажи ведущего вступают в игру, у них, как правило, формируется одно из пяти возможных отношений к персонажам игроков: *враждебность*, *несговорчивость*, *нейтралитет*, *дружелюбие*, *желание помочь*. Успешная проверка *убеждения* улучшает отношение *статиста* к персонажу игрока на одну ступень, подъём — на две. Провал наоборот ухудшает отношение на одну ступень, а если ваш персонаж получил *осложнение (1)*, то на две ступени. Большинство статистов не меняют своего отношения более чем на две ступени в рамках одной сцены, но это целиком зависит от замыслов ведущего и сложившейся ситуации.

**Харизма:** к навыку убеждения всегда добавляется модификатор харизмы персонажа. Подробно о персонажах ведущего и их реакциях читайте на стр. 116.

**Персонажи игроков:** убеждение ни в коем случае нельзя применять к персонажам игроков. Игроки сами выясняют отношения между своими персонажами.

**Таблица реакций:** если ведущий ещё не решил, каково отношение статиста к персонажам игроков, он может бросить кубики и воспользоваться *таблицей реакций*.

Таблица реакций

| 2d6 | Начальная реакция |
|---|---|
| 2 | **Враждебность:** персонаж явно враждебен и изо всех сил будет мешать. Он не поможет без щедрого вознаграждения. |
| 3–4 | **Несговорчивость:** персонаж не захочет помочь, пока не увидит в этом выгоды для себя. |
| 5–9 | **Нейтралитет:** персонажу всё равно. Он поможет за небольшую награду, если дело простое. Если дело трудное, то попросит достойное вознаграждение. |
| 10–11 | **Дружелюбие:** персонаж готов уступить. Простую задачу он выполнит, скорее всего, бесплатно (или за символическое вознаграждение), на опасное задание пойдёт за справедливую оплату или иные услуги. |
| 12 | **Желание помочь:** персонаж мечтает помочь и, наверное, поможет бесплатно или за символическое вознаграждение, в зависимости от сложности задания. |

### Уличное чутьё (смекалка)

*Уличное чутьё* позволяет получать информацию от людей: собирать сведения на улицах, в салунах, при помощи связей, посредством взяток или угроз, за стаканчиком спиртного. За поиск информации в книгах, газетах и интернете отвечает навык *анализ текста*. К навыку *уличного чутья* всегда добавляется модификатор *харизмы* персонажа.

# ИЗЪЯНЫ

Изъяны — недостатки и увечья персонажа, которые способны попортить ему немало крови. Некоторые недостатки более или менее субъективны (например, *самоуверенность*). Они помогут создать образ персонажа и принесут пару *фишек*, когда ведущий решит вас вознаградить за красивую игру. Можно выбрать один крупный изъян и до двух мелких. Вам никто не запретит взять больше изъянов, если вы считаете, что они логично вписываются в характер вашего персонажа, но за них вы не получите дополнительных пунктов.

### Анемия (крупный)

Некоторые индивиды истекают кровью гораздо сильнее других. Возможно, причиной этого является наследственное заболевание, или жертве просто не везёт, и любой удар психопата с ножом задевает вены.

Каждый раз, когда герой получает *ранение* и не оказывается *при смерти*, у него открывается кровотечение. Каждый раунд после того, как *ранение* было нанесено, жертва должна проходить проверку *выносливости* и в случае провала получать уровень *усталости*, из-за которой возможна даже гибель персонажа. Кровотечение можно остановить успешной проверкой *лечения*, после чего персонаж будет избавляться от одного уровня *усталости* в час при хорошем питании.

### Болезненность (мелкий или крупный)

Персонаж легко заболевает, утомляется, особо чувствителен к отрицательному воздействию окружающей среды и т. д. Он осуществляет все проверки *выносливости* со штрафом –2, если речь идёт о сопротивлении ядам, болезням и прочим воздействиям на организм подобного рода (узнайте больше об *усталости* и связанных с ней проблемах на стр. 110). Если изъян крупный, штраф увеличивается до –4.

### Боязнь (мелкий или крупный)

Боязнь — захлёстывающий, необъяснимый страх, который остаётся с персонажем на всю жизнь. Когда бы персонаж ни встретился с источником этого страха, он осуществляет проверки параметров со штрафом –2, если недостаток мелкий, и –4, если крупный.

Боязнь не должна быть слишком очевидной: например, вампиров боятся все, так что это не боязнь — это здравый смысл. Боязнь же чаще связана с тем, что случайно и неожиданно завладело вниманием и вызвало испуг. Помните, боязнь иррациональна.

### *Играем в недостатки*

Некоторые изъяны дают штрафы к проверкам и накладывают игромеханические ограничения, другие имеют значение, только если игрок не забывает о них. Не волнуйтесь, так и задумано. Игра рассчитана на то, чтобы каждый персонаж получил полный набор изъянов, а с ними и фиксированное количество пунктов для повышения значения характеристик, черт и навыков.

Изъян вроде *длинного языка* абсолютно ничего не стоит, если игрок не вспоминает о нём время от времени, и его персонаж не выбалтывает что-нибудь в самый неподходящий момент. Изъянами персонажей игроков может смело пользоваться ведущий. Например, во время кампании в жанре фэнтези игроки не всегда описывают подробно каждое действие персонажей на отдыхе в таверне. Но можно предположить, что пока персонаж с длинным языком там находился (описывалось это или нет), он успел сболтнуть, что собрался вместе с командой посетить «вон тот древний склеп на холме». Может быть, окажется, что другие искатели приключений опередили наших героев, а то и хуже — притаились и ждут около склепа, когда персонажи игроков выйдут.

Наконец, изъяны нужны, чтобы персонажи получились яркими и живыми, а не для того, чтобы обрушить на них всевозможные штрафы. Изъян *верный друг* с большой вероятностью не принесёт неприятностей персонажу: большинство героев и так преданы своим товарищам. Но указав его в листе персонажа, вы лишний раз напомните себе, что герой — «хороший парень», по крайней мере, для друзей. Это облегчит игру и вживание в роль. Верный друг будет действовать совсем иначе, чем, к примеру, персонаж с изъяном *дурной характер*.

### В розыске (мелкий или крупный)

Ваш персонаж некогда совершил преступление, и его непременно арестуют, если он попадётся. Этот изъян имеет смысл, только если в игровом мире наличествуют законы и организация, которая следит за их соблюдением.

Насколько этот изъян серьёзен, зависит от тяжести преступления. Персонаж с кучей неоплаченных счетов за парковку (в игре, где он время от времени садится за руль) обладает мелким изъяном. То же можно сказать о персонаже, которого разыскивают за серьёзное преступление где-нибудь далеко от места действия. Обвинение в убийстве является крупным изъяном почти в любом игровом мире.

### Верный друг (мелкий)

Может быть, ваш персонаж и не герой, но за друзей отдаст жизнь. Этот персонаж не оставит друга в беде, если есть хоть малейшая возможность помочь.

### Враг (мелкий или крупный)

Кое-кто ненавидит вашего персонажа и желает ему смерти. Серьёзность изъяна зависит от того, насколько враг силён и насколько часто проявляет себя в игре. Незначительный враг (мелкий изъян) — какой-нибудь одинокий стрелок, алчущий мести. Серьёзный враг (крупный изъян) — стрелок, обладающий сверхъестественными способностями и желающий герою мучительной смерти.

Если врага в процессе игры победили, ведущий должен подумать над новым врагом. Или герой может избавиться от изъяна, пожертвовав одним *повышением*.

### Герой (крупный)

Эта благородная душа не в состоянии пройти мимо того, кто оказался в беде. Герой может не испытывать при этом особенного удовольствия, но на помощь тому, кто сам себе помочь не может, придёт всегда. Он тот, кто первым вбегает в горящий дом, согласен охотиться на чудовищ почти бесплатно или вообще даром. Его легко растрогать слезливой историей.

### Длинный язык (мелкий)

Язык твой — враг твой. Болтун — находка для шпиона. Персонаж не очень хорошо хранит секреты. Он раскрывает планы и охотно делится тайнами, которые должны были бы остаться в кругу друзей, как водится, в самое неподходящее время.

### Дурная привычка (мелкий или крупный)

У вашего персонажа есть мерзкая привычка. Например, он ковыряет в носу, говорит «как бы, ну» через слово, жуёт жвачку как в дешёвом кино.

Мелкий изъян раздражает всех вокруг, но он не сулит опасности. Просто вычтите из *харизмы* персонажа 1. Дурная привычка как крупный изъян — физическая или духовная зависимость, ослабляющая персонажа. Она даже может представлять смертельную опасность. Персонаж принимает наркотики, уходит в запои, или — возьмём мир с высоким технологическим развитием — находится в психологической зависимости от виртуальной реальности.

Персонаж, который не принял дозу, осуществляет проверку *выносливости* каждые 24 часа. Первый провал вызывает *утомление*, затем — *истощение*

(см. стр. 110). Финальный результат: кома у наркомана со стажем, трясучка у пьяницы и ломка у зависимых от виртуальной реальности. Медицинский уход может облегчить симптомы. В противном случае жертва живёт с соответствующими штрафами в течение d6 дней. Затем персонаж должен выкупить изъян, пожертвовав *повышением*, иначе зависимость вернётся.

### Дурной характер (мелкий)

Ваш герой отличается несговорчивостью и скверным характером. Он мало кому нравится и к тому же ничего не делает бескорыстно. Этот персонаж всегда требует платы за свои услуги, а вознаграждение принимает без всякой благодарности. Вычтите 2 из *харизмы* персонажа.

### Жадность (мелкий или крупный)

Ваш персонаж скуп и охоч до сокровищ. Если изъян мелкий, он каждый раз яростно спорит о том, какая часть добычи причитается ему. Если изъян крупный, персонаж будет биться до последнего, если ему показалось, что его несправедливо обделили, и он может даже убить за свою «честную долю».

### Жажда крови (крупный)

Ваш персонаж не берёт пленных (если не поступало приказа от старших по иерархии), что может повлечь крупные неприятности во время военной кампании, если, конечно, командование не потакает такому поведению. Ваш кровожадный убийца получает штраф –4 к *харизме*, но только если о его жестоком нраве стало известно.

### Жертва (крупный или мелкий)

Мы все видели фильмы — только одному герою или (или одной героине) суждено выжить в то время, как все их друзья медленно, но верно будут убиты один за другим. Ваш герой один из тех, кому «не повезло». Каждый раз, когда группа встречает противников, и нет никаких явных причин атаковать кого-то другого, этому персонажу достаётся короткая спичка.

При крупном изъяне этот персонаж является первой целью врагов в бою, а также проходит все *проверки на прочность* со штрафом –1.

### Живая мишень (крупный)

Некоторые люди оказываются не в том месте и не в то время. У других же, кажется, это вошло в привычку. Эти несчастные души обречены страдать от случайных попаданий (по правилам *невинных жертв*, см. стр. 98) при результате 1–2 в случае одиночных выстрелов и 1–3 в случае стрельбы из *дробовиков* и ведения *автоматического огня*.

### Заблуждение (мелкий или крупный)

Ваш персонаж верит в то, что остальные посчитали бы как минимум странным. Мелкие заблуждения безвредны, и персонаж как правило держит их при себе (правительство подмешивает успокоительное в безалкогольные напитки, собаки умеют разговаривать, мы все — просто персонажи чьей-то безумной игры и т. д.).

Если же заблуждение является крупным изъяном, то персонаж достаточно часто выражает своё отношение к происходящему, руководствуясь этим заблуждением, что в некоторых случаях может закончиться трагично (правительство захватили инопланетяне, в больницах убивают людей, у меня аллергия на броню, зомби — мои друзья).

### Заносчивость (крупный)

Ваш персонаж не думает, что он лучше всех, — он это точно знает. Чем бы ни было его коронное умение — владение мечом, кунг-фу, бег трусцой — никто с ним не сравнится, и он не упустит случая показать, кто здесь лучший. Ему мало победить, он должен продемонстрировать своё полное превосходство над противником. Пусть только возникнет малейшая тень сомнения в его превосходстве, и он просто обязан втоптать противника в грязь, доказав, что может вырвать победу у оппонента, когда пожелает. Заносчивый персонаж из тех, кто выбивает на дуэли оружие из рук соперника, только чтобы подобрать его и вернуть с презрительной ухмылкой. Такие герои всегда ищут в бою «главного», атакуя менее важных противников, только если те начинают путаться под ногами,

### Клятва (мелкий или крупный)

Персонаж принёс некую клятву. Крупный ли это изъян или мелкий, зависит от клятвы. Клятва может быть следствием принадлежности к определённой профессии или организации: клятва Гиппократа, обет очистить мир от зла и так далее. Опасности, которые влечёт за собой исполнение клятвы, и то, насколько строго приходится ей следовать, определяют серьёзность изъяна. Каков бы ни был обет, он становится изъяном, только если фигурирует в игре и доставляет персонажу неудобства.

### Кодекс чести (крупный)

Честь является очень важным понятием для вашего персонажа. Он держит слово, не станет унижать или убивать узников и как правило действует в рамках того, что в его мире соответствует поведению джентльмена (или леди, если это она).

### Коротышка (крупный)

По сравнению с прочими представителями своего народа персонаж или очень тощий, или совсем коротышка, или и то, и другое. Вычтите 1 из его *стойкости*.

### Кривые руки (мелкий)

Некоторые просто не могут справиться с современной техникой. Персонажи с таким изъяном получают штраф –2 при любых попытках применить навык *ремонта*. Более того, когда герой пользуется механическим или электронным устройством, *осложнение* ведёт к поломке. Устранение неполадки как правило требует проверки *ремонта* (–2) и занимает d6 часов.

### Любопытство (крупный)

Оно убило кошку, оно же может убить и вашего персонажа. Любопытных персонажей легко втянуть в любую авантюру. Им хочется всё увидеть собственными глазами и проникнуть в каждую тайну мироздания.

### Медлительность (крупный)

Герой обладает рефлексами кошки. Мёртвой и разлагающейся кошки. Он часто действует последним, а значит, ему чаще выпадает возможность погибнуть первым.

В бою жертва тянет две карты и выбирает худшую. В том случае, если герой вытягивает джокера, он игнорирует изъян в течение этого раунда.

Медлительным персонажам недоступна черта *стремительный*, но они могут улучшить свою реакцию с помощью черты *хладнокровие* (но не во время создания персонажа). *Хладнокровие* позволяет таким персонажам вытягивать одну карту и действовать нормально. *Хладнокровие+* — две карты и использовать лучшую.

### Мрачный секрет (мелкий)

В вашем прошлом осталось нечто компрометирующее. Если этот факт становится известен широкой общественности, на *харизму* персонажа немедленно налагается штраф –4.

### Мстительность (мелкий или крупный)

Персонаж всегда пытается восстановить справедливость по отношению к себе. Если это мелкий изъян, герой станет добиваться возмездия законным путём. Какова будет месть, и сколь быстро она настигнет оппонента, зависит от характера персонажа. Некоторые всё просчитывают до мелочей и составляют планы мести месяцами. Другие действуют незамедлительно.

Если изъян крупный, то персонаж не остановится даже перед убийством ради мести.

### Невежда (крупный)

Ваш персонаж не так хорошо знает мир вокруг, как окружающие. На проверку *общедоступного знания* налагается штраф –2.

### Неграмотность (мелкий или крупный)

Ваш персонаж не умеет читать. Он кое-как пишет собственное имя, с трудом читает надпись на знаке «стоп», но вряд ли справится с чем-то сложнее этого. С арифметикой он также едва знаком. Наверное, он знает, что «2+2=4», но умножение и всё такое — выше его сил. Неграмотные не умеют ни читать, ни писать ни на одном языке, но это не значит, что они не могут говорить на нескольких языках.

Наличие изъяна *неграмотности* не позволяет герою освоить навык *анализа текста*.

### Неудачник (крупный)

Вашему герою везёт чуть меньше остальных. Перед началом каждой сессии ему достаётся на 1 *фишку* меньше, чем положено. У персонажа не может быть одновременно изъяна *неудачник* и черты *везение*.

### Одноглазый (крупный)

По какой-то причине ваш персонаж лишился глаза. Если он не носит повязку или не приобрёл стеклянную имитацию (обычно 500$), он получает штраф –1 к *харизме* из-за уродства. Персонаж также получает штраф –2 при любой проверке навыков или характеристик, требующих глазомера, как то: *стрельба*, *метание*, прыжок на карниз или в узкую щель и т. д.

### Одноногий (крупный)

При наличии протеза этот недостаток аналогичен *хромоте*: он уменьшает *шаг* на 2, а *бег* понижается на ступень (обычно до d4). Без протеза *шаг* героя понижается на 4, а бежать он не может. На проверки параметров, связанных с движением (*плавание, лазание* и *драка*), накладывается штраф –2. На *шаг* в воде аналогично налагается штраф –2. Является ли этот изъян мелким или крупным, зависит от игрового мира и статуса персонажа в обществе.

### Однорукий (крупный)

У вашего персонажа нет руки от рождения или в результате травмы. К счастью, со второй рукой всё в порядке. Действия, требующие наличия двух рук, например, *лазание*, осуществляются со штрафом –4.

### Пацифизм (мелкий или крупный)

Ваш персонаж совершенно не приемлет насилия. Мелкий изъян означает лишь, что он не дерётся, пока есть иной выбор, и никогда не позволит убить пленника и беззащитного. Обладатель крупного изъяна вообще ни при каких обстоятельствах не тронет живое существо. Он будет защищаться, но не станет специально вредить ему, ведь у него тоже есть чувства. Заметьте, что бесспорно злые существа — восставшие мертвецы, демоны и им подобные не в счёт.

Драться герой станет скорее всего оружием, которое не наносит летальных повреждений, к примеру, кулаками. Да и то, если только ему точно что-то угрожает.

### Перестраховщик (мелкий)

Кое-кто слишком многое пытается учесть. Этот персонаж воплощает собой излишнюю предосторожность. Он никогда не поступает необдуманно и любит долго строить подробнейшие планы прежде, чем хоть что-то начнёт делать.

### Плохое зрение (мелкий или крупный)

Зрение вашего персонажа уже не то, что раньше. Штраф при наличии очков не накладывается, и изъян считается мелким. Но если очки потеряются (50% вероятность при *ранении*, нулевая вероятность, если очки зафиксированы), то при попытке поразить или заметить цель на расстоянии более 5 клеток на проверки параметров накладывается штраф –2.

В мирах с низким технологическим развитием, где очки не в ходу, *плохое зрение* — крупный изъян.

На проверки любых параметров при попытке атаковать или заметить всё, что находится на расстоянии более 5 клеток от персонажа, налагается штраф –2.

### Последнее желание (мелкий)

Этот изъян не означает, что ваш персонаж склонен к суициду. Он согласен умереть, только когда добьётся своей цели. Может быть, его цель — месть за убийство семьи, или он смертельно болен и мечтает уйти в ореоле славы. Он не расстанется с жизнью без веской причины. Но если у него появится шанс добиться цели, этот персонаж сделает всё и пойдёт на любой риск, чтобы преуспеть.

Это обычно мелкий изъян, если только цель не слишком доступна (что бывает редко).

### Преданность (мелкий или крупный)

Ваш персонаж твёрдо следует своим принципам, среди которых, в первую очередь, находится верность своему долгу перед какой-то организацией, страной или предводителем. Если публичное знание о самом факте преданности организации ставит под угрозу жизнь или благополучие героя, то это крупный изъян.

### Причуда (мелкий)

За вашим персонажем водится мелкая причуда, часто курьёзная, но изредка она доставляет неприятности. Мститель пытается вырезать свои инициалы на шкуре врага прежде, чем атаковать в полную силу. Гном похваляется культурой своего народа. А юная леди голубых кровей, которая лишь готовится выйти в свет, отказывается разговаривать и делить стол с людьми второго сорта.

### Самоуверенность (крупный)

Не существует противника, которого ваш персонаж не смог бы победить. По крайней мере, так думает ваш персонаж. Он верит, что может сделать практически всё, и всегда принимает вызов. Герой не склонен к самоубийствам, просто берёт на себя больше, чем диктует здравый смысл.

### Слепота (крупный)

Незрячий персонаж. На попытки выполнения всех физических действий, требующих зрения налагается штраф –6. На проверки, связанные с социальным взаимодействием, налагается штраф –2, поскольку герой не может «читать» собеседника столь же хорошо, как зрячие персонажи.

В утешение слепой может бесплатно выбрать себе ещё одну дополнительную черту, чтобы уравновесить столь серьёзный изъян.

### Старость (крупный)

Ваш персонаж уже сильно не молод, но в дом престарелых ему пока рано. Его *шаг* уменьшается на 1. *Сила* и *выносливость* снижаются на одну ступень до минимума d4, и их невозможно увеличить.

Есть и хорошая сторона: накопленная с годами мудрость персонажа выражается в 5 дополнительных пунктах, которые можно потратить на любые навыки, связанные со *смекалкой*.

### Ступор (крупный/мелкий)

На некоторых людей в момент опасности находит ступор, и ваш герой — один из них. Возможно, это из-за страха, воспоминаний или чего-то ещё, но какова бы ни была причина, в первом раунде каждой битвы герой должен пройти проверку *храбрости*. Если изъян крупный, то на эту проверку налагается штраф –2.

### Толстяк (мелкий)

Крупным людям всегда труднее справляться с нагрузкой. Кто внимательно следит за своей формой, становится бугаем. Кто не обращает на свою форму внимания — толстеет. Персонаж не может быть одновременно и *толстяком*, и *бугаем*.

Толстяк добавляет 1 к *стойкости*, но его *шаг* понижается на 1, а *бег* на ступень (обычно до d4). У толстяков могут начаться проблемы с поиском брони или одежды удобного размера, им трудно протискиваться в узкие места: тесные кабины аэропланов, салоны компактных машин и т.д.

### Транжира (мелкий)

Говорят, дурак — кошельку враг. Ваш персонаж как раз такой дурак. На начало игры у него денег вдвое меньше, чем положено, и не похоже, чтобы они у него надолго задерживались. Раз в игровую неделю сбережения персонажа уменьшаются вдвое.

### Трусость (крупный)

Не у всех по венам течёт ледяная вода. Вашему персонажу становится дурно от вида крови, и он панически боится, что его могут ранить. На все проверки *храбрости* налагается штраф –2.

### Тугой на ухо (мелкий или крупный)

Персонаж частично или полностью потерял слух. При мелком изъяне на все проверки *внимания* налагается штраф –2, когда нужно что-то услышать, в том числе проснуться от громких звуков. Наличие крупного изъяна означает, что персонаж полностью глух. Он не слышит ничего и автоматически проваливает все проверки *внимания*, связанные со слухом.

### Упрямство (мелкий)

Этот упрямец всегда всё делает по-своему и никогда не признаёт, что был не прав. Даже когда ясно, что персонаж совершает ошибку, он всё равно пытается доказать свою правоту полуправдой и заумными объяснениями.

### Уродство (мелкий)

Сказать, что природа обделила вашего персонажа красотой, значило бы ничего не сказать. Герой настолько уродлив, что его *харизма* понижается на 2, а противоположный пол от него вообще шарахается.

Этот изъян не даёт никаких преимуществ при *запугивании* или *провокации*.

### Фома неверующий (мелкий)

Некоторые не верят в чудеса, пока не окажутся в пасти какой-нибудь адской твари. *Фома неверующий* — скептик, который всё время пытается найти рациональное объяснение необычным вещам. Даже когда *Фома неверующий* поймёт, что сверхъестественное существует, он всё равно не откажется от рационализации, будет до последнего цепляться за свой скепсис и игнорировать очевидные доказательства.

Персонаж получает штраф –2 к проверкам *храбрости*, когда сталкивается лицом к лицу с явно сверхъестественной жутью.

### Хромота (крупный)

Ваш персонаж был ранен в прошлом и едва не стал одноногим калекой, однако отделался лишь *хромотой*. Его *шаг* уменьшается на 2, и *бег* понижается на ступень (обычно до d4). *Шаг* персонажа никогда не падает ниже 1.

### Чужак (мелкий)

В обществе, блага которого доступны лишь некоторым слоям населения, ваш персонаж не относится ни к одному из них. Индеец в городке на Западе, пришелец в научно-фантастической игре о морских пехотинцах-людях, орк в компании эльфов, гномов, людей — всё это примеры чужаков. Скорее всего, местные жители будут завышать чужаку цены, пропустят мимо ушей просьбу о помощи и в целом отнесутся к нему как к существу второго сорта.

Кроме вышеперечисленных последствий, ваш персонаж получает штраф –2 к *харизме*, если он не в кругу таких же, как он.

### Юность (крупный)

Временами злая судьба вынуждает детей пускаться в опасные приключения. Хорошенько подумайте, стоит ли выбирать этот изъян, потому что ваш персонаж окажется в весьма невыгодном положении.

Юным героям обычно лет 8–12 (по человеческим меркам, но возраст может меняться в соответствии с тем, как взрослеют представители вашего вида). Они располагают только 3 пунктами *характеристик* и 10 пунктами *навыков*.

**Хорошая новость:** новичкам везёт. Вы вытягиваете ещё одну *фишку* в начале каждой сессии в дополнение к любым добавочным фишкам, в том числе предоставленным чертами *везение* и *везение+*.

**Взросление:** если персонаж прожил достаточно и повзрослел, ему не требуется выкупать этот изъян. Он уже заплатил свою цену, начав почти без преимуществ. Когда персонажу исполняется 18, он теряет право на дополнительную *фишку* (возраст взросления в вашем игровом мире может отличаться).

# ЧЕРТЫ

Ниже приведены описания черт, свойственных персонажам большинства игровых миров. Черты, присущие персонажам определённых игровых миров, представлены в соответствующих книгах. Для вашего удобства черты сгруппированы по типам. Если не указано обратного, каждую черту можно выбрать только один раз.

**Требования:** под каждой чертой указаны навыки и ранг, необходимые для приобретения этой черты. *Новичок*, к примеру, не вправе выбирать легендарную черту. Однако можно выбрать черту, требующую более низкого ранга, чем ранг персонажа. Часто встречающиеся сокращения:

- ДК: персонаж является *дикой картой*.
- Н: ранг персонажа *новичок*.
- З: ранг персонажа *закалённый*.
- В: ранг персонажа *ветеран*.
- Г: ранг персонажа *герой*.
- Л: ранг персонажа *легенда*.
- МД: наличие черты *мистического дара*.

**Черты+:** некоторые черты можно усилить другими чертами, логически из них вытекающими. Например, *привлекательность* и *привлекательность+* или *богатство* и *богатство+*. Если вы желаете приобрести усиленную черту, необходимо уже обладать её предшествующим вариантом, чтобы было что усиливать. Сначала ваш персонаж должен приобрести черту *богатство*, а затем уже *богатство+*.

## ЧЕРТЫ ПРЕДЫСТОРИИ

Эти черты персонаж унаследовал, приобрёл в результате долгих тренировок, либо они появились вследствие определённых событий.

Игрок, конечно, может выбрать черту предыстории уже после этапа создания персонажа, но ведущий, скорее всего, потребует логическое обоснование. Персонаж, например, может стать *привлекательным*, начав следить за своей внешностью, как следует отмывшись и наложив макияж. А *мистический дар* можно получить, раздобыв книгу запретных знаний или пройдя обучение у персонажа, обладающего таковым.

### Амбидекстр

***Требования:*** *Н, ловкость d8+.*

Ваш персонаж одинаково хорошо владеет и правой, и левой рукой. Обычно за использование левой руки накладывается штраф –2 (если персонаж правша). *Амбидекстр* не получает штраф –2 за работу непривычной рукой (см. стр. 97).

### Аристократ

***Требования:*** *Н.*

У особ благородных кровей множество привилегий и не меньше обязанностей. Их статус высок, их враги должны обращаться с ними особым образом, аристократы получают +2 к харизме и вдобавок обладают чертой *богатство*.

Черта *аристократ* даёт персонажу несколько черт по цене одной, но обязанностей у него появляется не меньше. У героя могут быть собственные войска, земля, фамильный особняк, семейные владения и многое другое. Привилегии аристократа определяет ведущий, он же уравновешивает их обязанностями и сопутствующими трудностями.

К примеру, у персонажа есть отряд мечников, небольшая крепость и даже отцовский волшебный клинок. Но вдобавок ему приходится управлять целой провинцией, судить преступников, восстанавливать справедливость и отражать нападки завистливого соседа, который жаждет заполучить его земли тем или иным образом.

### Бдительность

***Требования:*** *Н.*

Ничто не ускользнёт от внимания вашего героя. Он очень наблюдателен и поэтому получает +2 к проверкам *внимания*, когда приглядывается, принюхивается, прислушивается и т. д.

### Берсерк

***Требования:*** *Н.*

Сразу после получения *ранения* или *шока* (в случае *шока* речь идёт только о физическом повреждении) ваш персонаж должен пройти проверку *смекалки*, в случае провала он превращается в *берсерка*. Отказаться от проверки или намеренно её провалить нельзя.

В состоянии *берсерка* его *защита* уменьшается на 2, но он добавляет +2 к проверкам *драки*, физической *силы*, *урона* в ближнем бою и *стойкости*. Воин игнорирует штрафы от *ранений*, однако не может пользоваться навыками, чертами или манёврами, требующими концентрации, включая *стрельбу* и *провокацию*. На *запугивание* это ограничение не распространяется.

*Берсерк* безрассудно бросается в битву. Каждый раз, когда возникает *осложнение*, персонаж атакует ближайшую цель (но не первоначальную). Он может задеть и врага, и друга. Если поблизости нет иных целей, считается, что он просто промахнулся.

Берсерк может обуздать свою ярость, если не будет ничего делать (даже двигаться) в течение целого раунда и успешно пройдёт проверку *смекалки (–2)*.

### Богатство

***Требования:*** *Н.*

Возможно, ваш персонаж родился с серебряной ложкой во рту или добился благосостояния потом и кровью. Как бы там ни было, он богат. У вашего персонажа на старте игры в три раза больше денег, чем у других. Если игровой мир подразумевает постоянный доход, то герой получает примерно 150 тысяч долларов в год по современным меркам.

### Богатство+

***Требования:*** *Н; богатство или аристократ.*

Этот персонаж очень богат. У него в пять раз больше сбережений, чем у других персонажей, и если это понятие применимо для вашего игрового мира, то его постоянный доход соответствует 500 тысячам долларов в год по нынешним меркам.

История таких персонажей должна быть очень тщательно проработана и оговорена с ведущим. Стоит также помнить, что чем богаче персонаж, тем сильнее на него давит бремя обязанностей, связанных с огромным капиталом.

### Бугай

***Требования:*** *Н, сила и выносливость d6+.*

Ваш персонаж очень крупный или крепко сложен, что позволяет ему дольше выдерживать натиск. Добавьте 1 к его *стойкости*. Помимо этого, герой может унести больше вещей. Он способен нести груз, в 4 раза превышающий значение его *силы* в кг, тогда как остальные — только в 2.5 раза.

### Быстроногость

***Требования:*** *Н, ловкость d6+.*

*Шаг* персонажа увеличивается на 2, а значение *бега* повышается на две ступени (обычно с d6 до d10).

### Везение

***Требования:*** *Н.*

Не иначе, как сама судьба благословила этого искателя приключений (у него хорошая карма, его любят боги, в которых он верит). Он получает одну дополнительную фишку в начале каждой игровой встречи, что позволяет ему успешнее справляться со сложными заданиями и выкручиваться из исключительно опасных ситуаций.

### Везение+

***Требования:*** *Н, везение.*

В начале каждой встречи игрок получает две дополнительные фишки, а не одну.

### Верный зверь

***Требования:*** *Н.*

Некоторые персонажи способны удивительным образом влиять на животных. Эти герои могут тратить свои фишки на действия любых подконтрольных им зверей, будь то ездовые животные, домашние любимцы или фамильяры.

### Глоток мужества

***Требования:*** *Н, выносливость d8+.*

Алкоголь действует на вашего персонажа странно. По истечении раунда после принятия спиртного напитка (по крайней мере стакана крепкого ликёра или чего-то подобного) *выносливость* (и соответственно *стойкость*) персонажа увеличивается на одну ступень. Он также может игнорировать штрафы от одного *ранения* (если другая способность уже даёт такое преимущество, они суммируются).

Эффект длится час. Если персонаж поставил своей целью напиться, то на проверки *смекалки* и *ловкости* налагается штраф –2 всё время, пока он пьёт, и потом ещё d6 часов.

### Джокер

***Требования:*** *Н, ДК.*

Порой быть дикой картой недостаточно для отчаянного искателя приключений. Если у персонажа есть черта *джокер*, то в раунд боя, когда игрок получает в качестве карты действия джокера, герой удваивает весь урон, который он наносит противникам при помощи *драки*, *стрельбы*, *метания* и *сверхъестественных навыков*. Этот эффект учитывается уже после применения всех модификаторов (в том числе +2 за счёт самой карты джокера).

Помимо этого, если у персонажа есть *мистический дар*, то он восстанавливает 2d4 *пунктов силы*.

Эта черта заменят все *дикие черты*, которые были описаны в предыдущих редакциях правил Savage Worlds.

### *Потусторонние черты*

В предыдущих версиях правил черты предыстории можно было выбирать только на этапе создания персонажа. А потусторонние черты хоть и можно было взять в рамках повышений, но они требовали разрешения ведущего и «мистического» содержания игрового мира. Сейчас мы приравняли их друг к другу, поскольку теперь черты предыстории можно брать в процессе игры с разрешения ведущего.

### Запасливость

***Требования:*** *Н, везение.*

Один раз за игровую встречу персонаж может внезапно вспомнить, что у него с собой есть именно та самая вещь, которая так необходима. Предмет должен помещаться в карман или рюкзак героя. Нашлась эта вещь или нет, решает ведущий.

### Защита от сверхъестественного

***Требования:*** *Н, характер d8+.*

Почти полная невосприимчивость к магии (псионике, безумной науке и т. п.) от природы или по иной причине. У персонажа появляется 2 пункта *брони*, отражающей магию. Также он добавляет +2 к проверкам параметров при сопротивлении любым магическим воздействиям, даже благоприятным, если проверка подразумевается в описании воздействия.

### Защита от сверхъестественного+

***Требования:*** *Н, защита от сверхъестественного.*

То же, что выше, но значение *брони* и преимущество при проверках увеличивается до +4.

### Здоров как бык

***Требования:*** *Н, выносливость d8+.*

Некоторые выздоравливают быстрее других. Им повезло, и они добавляют +2 к проверкам *выносливости*, связанным с *естественным выздоровлением* (см. стр. 25).

### Лингвист

***Требования:*** *Н, смекалка d6+.*

Персонаж быстро учится иностранным языкам и обладает уникальным талантом находить сходства между ними. Герой знает на начало игры количество языков, соответствующее его *смекалке*. Он может осуществить проверку *смекалки (–2)*, чтобы понять любой язык или диалект после недели, проведённой в соответствующей языковой среде.

### Мистический дар
***Требования:*** *Н, особые условия.*

Эта черта необходима вашему персонажу, если он собирается пользоваться магией, псионикой и другими сверхъестественными способностями. Вы можете ознакомиться с полным описанием этой черты в главе «Сверхъестественное» (стр. 133).

### Привлекательность
***Требования:*** *Н, выносливость d6+.*

Не секрет, что красивым персонажам легче добиться своего, когда речь идёт о социальном взаимодействии. Это черта даёт вашему безусловно симпатичному персонажу +2 к *харизме*.

### Привлекательность+
***Требования:*** *Н, привлекательность.*

Ваш персонаж сногсшибательно красив. Эта черта даёт вашему персонажу ещё +2 к *харизме*.

### Смелость
***Требования:*** *Н, характер d6+.*

Ваш персонаж научился обуздывать свой страх. Или, возможно, он столько всего навидался, что его сложно чем-либо напугать. Так или иначе он получает преимущество +2 к проверкам *храбрости*.

### Стремительность
***Требования:*** *Н, ловкость d8+.*

У стремительных персонажей идеальные рефлексы и холодный ум. Если в бою ваша карта действия — пятёрка или младше, то вы можете набирать карты до тех пор, пока не придёт что-нибудь старше пятёрки.

Персонаж, который обладает чертами *стремительность* и *хладнокровие*, получает две карты и может выбрать лучшую. Если выбранная карта — пятёрка или младше, пользуясь *стремительностью*, он может заменять её, пока не придёт шестёрка или старше.

### Укротитель
***Требования:*** *Н, характер d8+.*

Звери любят вашего персонажа. Они не станут нападать, если герой не атаковал их первым, или если они чем-то невероятно не взбешены. У персонажа настолько сильно развит «животный магнетизм», что за ним по пятам всюду следует какое-либо животное. Обычно это пёс, волк или ящер, но ведущий может позволить другого спутника, если это укладывается в рамки игрового мира. Зверь — *статист*, а не *дикая карта*; считается союзником и может получать опыт. Если его убили, персонаж найдёт замену через 2d6 дней.

### Целитель
***Требования:*** *Н, характер d8+.*

Персонаж получает +2 ко всем проверкам, связанным с лечением (неважно, магическое оно или нет), а также к проверкам *естественного выздоровления* его собственных *ранений*. Пять спутников вашего персонажа также могут получить +2 к проверкам *естественного выздоровления*.

### Шестое чувство
***Требования:*** *Н.*

Ваш персонаж предчувствует опасность. Он проходит проверку *внимания (–2)* за мгновенье до того, как его успеют застать врасплох, выскочить на него из засады или преподнести другой неприятный и неожиданный сюрприз. При успехе персонаж понимает, что что-то не так, и может соответствующим образом отреагировать. Это означает, что в первом раунде сражения герой уже *наготове*.

Если персонаж провалил проверку, он не получает никаких преимуществ.

## Профессиональные черты

Профессиональные черты отражают способности персонажа, которые он приобрёл в результате тщательного освоения определённой области деятельности. В некоторых случаях они также являются результатом благословения свыше.

Эти черты позволят вам создать персонажа, который куда лучше прочих разбирается в своём ремесле. Если хотите сыграть гениального безумного учёного, то, к примеру, вы можете сочетать *мистический дар (безумная наука)* с чертами *изобретатель* и *золотые руки*.

Для достижения профессионализма нужны годы тренировок, так что требования для получения этих черт довольно высоки. Профессиональные черты можно выбирать и после завершения этапа создания персонажа, но при условии логичного сюжетного обоснования. Время и условия, необходимые для приобретения профессиональной черты, определяет ведущий. Чтобы добавить достоверности игре, можно посвятить некоторое время рассказу о том, как герой тренировался и обучался.

Преимущества от разных профессиональных черт, повышающие значение одного и того же параметра, не суммируются. Если вы создали персонажа с чертами *вор* и *егерь*, он всё равно получает +2 к *маскировке*, а не +4.

### Адепт

***Требования:*** *Н, МД (чудеса), вера d8+, драка d8+.*

*Адепт* — это боец, который тренировался столь упорно, что стал подобен живому оружию. Кто-то пошёл на это, чтобы стать непобедимым воителем, другие — чтобы послужить своему божеству.

В качестве *свободного действия адепт* может потратить 1 *пункт силы*, чтобы получить ББ 2 для всех его безоружных атак до начала следующего раунда.

Адепт получает дополнительно одну из следующих сил на выбор: *исцеление*, *повышение/понижение параметра*, *сокрушение*, *ускорение* или *щит*. Выбранная сила обладает аспектом *на себя* (действует только на самого героя), но зато может быть активирована раз в раунд в качестве *свободного действия*. Её стоимость в *пунктах силы* все равно нужно оплатить. С каждым полученным *рангом* персонаж может выбрать ещё одну силу из этого списка.

### Акробат

***Требования:*** *Н, ловкость d8+, сила d6+.*

Персонаж проходил специальное обучение или ловок от природы. Черта добавляет +2 ко всем проверкам *ловкости* при акробатических манёврах (включая манёвр *уловки*) и +1 к *защите*, если у персонажа нет штрафа за нагрузку.

### Ас

***Требования:*** *Н, ловкость d8+.*

Асы — мастера пилотирования и вождения. Такие увереннее себя чувствуют за штурвалом, в воздухе или в бешеной гонке, чем на своих двоих. Асы добавляют +2 к проверкам *судовождения*, *вождения* и *пилотирования*. Также они могут тратить фишки на *проверки на прочность* транспорта, которым управляют. Это проверка *судовождения*, *вождения* и *пилотирования* со штрафом –2 (без преимущества +2). Успех и каждый подъём отменяют одно повреждение и любое критическое попадание, влекущее за собой повреждение.

### Воин света, воин тьмы

***Требования:*** *Н, МД (чудеса), вера d6+, характер d8+.*

Аколиты, клирики, паладины, священные убийцы и аватары божеств достаточно часто сражаются с силами зла в мире смертных и обладают некоторыми преимуществами, позволяющими им побеждать своих врагов.

В качестве *действия* жрец или иной священнослужитель может обратить силы своего божества против потустороннего зла: живых мертвецов, демонов и им подобных, а также злых персонажей с *мистическим даром (чудеса)*, совершив *сокрушение зла*.

Ваш персонаж может также быть проклятым воином на службе зла. В этом случае он сокрушает созданий света, например, ангелов, паладинов или добрых персонажей с *мистическим даром (чудеса)*.

**Сокрушение зла:** требует 1 *пункта силы*, радиус действия соответствует *характеру* персонажа. Все злые существа, попавшие в область действия силы и являющиеся *дикими картами*, совершают проверку *характера* и при провале получают одно *ранение*. Статисты должны осуществить проверку *характера*; провал означает, что существо *в шоке*, 1 — полное уничтожение.

### Вор

***Требования:*** *Н, ловкость d8+, лазание d6+, взлом d6+, маскировка d8+.*

Воры — специалисты по обману, предательству и акробатике. Они непревзойдённо обходят ловушки, карабкаются по отвесным стенам и, разумеется, взламывают замки.

Воры получают +2 к проверкам навыков *лазания*, *взлома*, *маскировки*, а также к проверкам *ремонта* и *внимания*, связанным с ловушками и сходными механизмами. Преимущество в *маскировке* вор получает только в условиях города.

### Егерь

***Требования:*** *Н, характер d6+, выживание d8+, выслеживание d8+.*

Егеря — это лесники, охотники, следопыты. Их дом — дикая природа. Они разбираются в следах животных и легко ориентируются в лесу, эти герои могут жить вне города месяцами. Егеря получают +2 к проверкам *выслеживания*, *выживания* и *маскировки*, если они находятся в дикой природе (вне городов, руин или подземелий).

### Золотые руки

***Требования:*** *Н, МД (безумная наука), смекалка d10+, ремонт d8+, безумная наука d8+ и как минимум два вида научного знания d6+.*

Изобретатель получает +2 к проверкам *ремонта*. А при подъёме ему нужно вдвое меньше времени на починку. Если ремонт конкретного механизма можно при успехе с подъёмом закончить вдвое быстрее, то изобретатель с *золотыми руками* при успехе с подъёмом закончит его за четверть положенного времени.

### Избранный

***Требования:*** *Н, МД (чудеса), характер d8+, сила d6+, выносливость d8+, вера d6+, драка d8+.*

Избранные сражаются во имя веры и нередко являются проводниками воли своих божеств. Они не просто готовы отдать жизнь ради высшей цели — большинство из них жаждет этого. Впрочем, среди них иногда встречаются и те, кому такой жребий выпал от рождения, и они следуют этому пути не очень охотно.

Избранные борются против сил зла (или добра). Они получают +2 к *урону*, когда атакуют сверхъестественных злых (или добрых) созданий, и +2 к *стойкости* при проверке *урона*, наносимого им порождениями зла (или добра) при помощи магических заклинаний, оружия, когтей, зубов и т. д.

### Изобретатель

***Требования:*** *Н, МД (безумная наука), смекалка d8+, ремонт d8+, безумная наука d8+ и как минимум два вида научного знания d6+.*

Эти гуру от механики могут собрать устройство на любой случай жизни. Один раз за игровую встречу изобретатель может собрать на коленке механизм из подручных деталей. Этот механизм будет работать так же, как любое порождение *безумной науки*, и использовать одну любую силу, какой располагают безумные учёные в игровом мире (ограничения по рангу стоит учитывать). Такой механизм содержит половину *пунктов силы* изобретателя. Когда запас истощается, устройство сгорает. Перезаряжать его нельзя.

Для сотворения подобного чуда техники изобретателю нужен доступ к деталям и некоторое количество времени (определяется ведущим, но желательно, чтобы на создание механизма уходило не меньше 2d10 минут).

### Исследователь

***Требования:*** *Н, смекалка d8+, анализ текста d8+, уличное чутьё d8+.*

Эти люди провели много времени, изучая древние легенды, тщательно собирая слухи и раскрывая дьявольские тайны. Некоторые являются частными де-

тективами, другие — сыщики-маги из фэнтези мира, или, скажем, въедливые профессора университета, которые столкнулись в ночи с чем-то, что было совершенно не предназначено для их глаз и умов. Исследователи получают +2 к проверкам навыков *анализа текста* и *уличного чутья*, а также к проверкам *внимания*, сопутствующим поиску улик.

### Мастер на все руки

***Требования:*** *Н, смекалка d10+.*

Ваш персонаж усердно учился и много читал, а может, это просто особенность его восприятия — он схватывает всё на лету. Немного времени и толика удачи, и он разберётся почти в чём угодно. Каждый раз, когда такой персонаж осуществляет проверки нетренированных навыков, связанных со *смекалкой*, он использует d4 вместо d4–2.

### Менталист

***Требования:*** *Н, МД (псионика), смекалка d8+, псионика d6+.*

Менталисты — мастера по контролю разума и псионике. Это могут быть как супергерои из комиксов, так и те, кого долго натаскивали на поиск предателей и шпионов в секретных правительственных учреждениях. Менталисты часто проникали в чужой разум, поэтому получают +2 к встречным проверкам *псионики*, не столь важно, используют они свои силы для нападения на врага или для защиты от его атак.

### Народный умелец

***Требования:*** *Н, смекалка d6+, ремонт d6+, внимание d8+.*

Если персонажу не хватает инструментов, он начинает импровизировать. При проверках параметров он, в большинстве случаев, не получает штраф за отсутствие оборудования. Кроме того, при помощи простейших инструментов и подручных материалов он может смастерить устройство для побега из смертельной ловушки, импровизированное оружие или что-то ещё, что крайне необходимо в сложившейся ситуации, но чего не оказалось под рукой. Границы устанавливает ведущий, но полёт воображения всегда приветствуется, особенно, когда других выходов из ситуации не видно.

### Путешественник

***Требования:*** *Н, выносливость d6+, выживание d8+.*

Печёт ли солнце, воют ли ледяные ветра – этот персонаж привычен к любым превратностям погоды. Он получает +2 к проверкам *выживания* и попыткам не получить *усталость* от воздействия высокой или низкой температуры.

### Убийца

***Требования:*** *Н, ловкость d8+, лазание d6+, драка d6+, маскировка d8+.*

Эти персонажи умеют убивать быстро и наверняка, стоит лишь приблизиться к жертве на нужное расстояние. Убийцы получают +2 к любым проверкам *урона*, если они застают врага *врасплох* (даже при дистанционных атаках).

### Учёный

***Требования:*** *Н, два навыка знания d8+.*

Высокоучёные профессора, преданные своему делу студенты и увлечённые энтузиасты посвящают месяцы, а то и годы изучению определённых областей. Они становятся экспертами и могут ответить на любой вопрос, относящийся к этим областям.

Выберите две области *знания*, которые учёный поднял до уровня не меньше d8. Все проверки этих двух навыков получают преимущество +2. К примеру, *знание (военная история)* даёт преимущество при командовании войсками в *массовых сражениях* (см. стр. 106). Преимущество +2 к результату проверки *знания (военное дело)* может стать решающим, когда речь идёт о сокрушительном поражении или долгожданной победе.

### Чародей

***Требования:*** *Н, МД (магия), смекалка d8+, знания (оккультизм) d8+, колдовство d6+.*

Это может быть совсем юный ученик чародея, который только открывает для себя тайны магии, или пугающе могущественный колдун, обладающий большой властью. Чародеи редко могут похвастаться физической силой, они почти никогда не прибегают к божественным источникам могущества и не умеют лечить возложением рук, как это зачастую делают жрецы. Впрочем, маги восполняют недостаток поддержки со стороны богов своей практичностью и сверхъестественным могуществом.

Каждый подъём, который чародей получает при проверке *сверхъестественного навыка*, уменьшает стоимость активации заклинания на 1 *пункт силы* (до минимума в 0). Но если у чародея не осталось необходимого для обычного сотворения заклинания количества *пунктов силы*, он не может осуществить проверку.

## БОЕВЫЕ ЧЕРТЫ

На полях сражений эти черты помогут вашему персонажу выжить и красиво разделаться с врагом.

### Атака с двух рук

***Требования:*** *Н, ловкость d8+.*

Герой может не быть *амбидекстром*. Он просто умеет драться, используя обе руки с оружием (или оба кулака) одновременно. Персонаж осуществляет проверку атаки каждой рукой отдельно, игнорируя штраф за несколько действий. Между атаками можно перемещаться.

### Беспощадный

***Требования:*** *З.*

Персонаж может потратить фишку, чтобы перебросить игральные кости при любой проверке урона, включая проверки урона по площади.

### Блок

***Требования:*** *З, драка d8+.*

Бойцы, которые часто сходятся с врагами в ближнем бою, как правило, учатся не только нападать, но и отражать атаки оппонентов. Персонаж с этой чертой прибавляет +1 к *защите*.

### Блок+

***Требования:*** *В, блок.*

То же, что и выше, но +2 к *защите*.

### Боевая закалка

***Требования:*** *З.*

Ваш персонаж быстро приходит в себя. Он добавляет +2 к проверке *характера*, когда пытается оправиться от *шока*.

### Боевая ярость

***Требования:*** *З, драка d10+.*

Впав в *боевую ярость*, бойцы атакуют быстро и жестоко, жертвуя точностью ради скорости. Это позволяет им осуществлять за одно действие две атаки одним оружием со штрафом −2 (штраф учитывается для всех проверок драки героя в этом раунде).

Атаки могут быть направлены против двух любых врагов, находящихся на соседних от персонажа клетках (дикие карты дважды бросают игральную кость для проверки драки, но дикий кубик — лишь единожды). Персонаж с оружием в обеих руках всё равно осуществляет лишь одну дополнительную атаку за эту черту. Между атаками перемещаться нельзя.

### Боевая ярость+

***Требования:*** *В, боевая ярость.*

То же, что выше, но без штрафа −2.

### Боец-импровизатор

***Требования:*** *З, смекалка d6+.*

Персонажам часто приходится сражаться, используя детали снаряжения или предметы мебели, не предназначенные для драки. Ваш герой легко пользуется импровизированным оружием и не получает штраф −1 к атаке или защите. Подробности смотрите на стр. 98.

### Быстрая реакция

***Требования:*** *Н, ловкость d8+.*

Выхватить оружие — для вашего героя *свободное действие* (персонаж не получает штраф −2 за несколько действий, если решит стрелять). Если персонаж должен осуществить проверку *ловкости*, чтобы подготовить оружие к бою (см. стр. 19), он добавляет +2 к результату проверки.

### Воля к победе

***Требования:*** *Г.*

Ваш персонаж ненавидит проигрывать. Если любая встречная проверка оканчивается ничьёй, выигрывает он. Более того, при встречной проверке навыка он может перебросить выпавшую единицу. Второй результат придётся принять, даже если это снова единица.

### Именное оружие

***Требования:*** *Н, драка или стрельба d10+.*

Экскалибур. Старушка Бетси. Жало. Как бы оно ни называлось, это оружие — продолжение руки героя. При использовании этого оружия персонаж добавляет +1 к проверкам *драки*, *стрельбы* и *метания*. Эту черту можно выбрать несколько раз, применяя каждый раз к разному оружию. Если именное оружие пропало, персонаж может его заменить. Но привычка вернётся только через две игровые недели (а с ней — и все преимущества).

### Именное оружие+

***Требования:*** *В, именное оружие.*

То же, что и выше, но +2 к проверкам.

### Контратака
***Требования:*** *З, драка d8+.*

Бойцы с этой чертой мгновенно реагируют на ошибки оппонентов. Один раз за раунд персонаж (если он не в *шоке*), используя навык драки, может предпринять одну *свободную атаку* со штрафом –2, направленную на противника, неудачно атаковавшего его в ближнем бою.

Это обычная атака (не *обезоруживание*, не *яростная атака* или иной манёвр). Её нельзя применять с *боевой яростью* или *круговым ударом*. *Контратаку* можно совмещать с манёвром *обороны*, но не *глухой обороны*.

### Контратака+
***Требования:*** *В, контратака.*

То же, что и выше, но без штрафа –2.

### Крепкий орешек
***Требования:*** *ДК, Н, характер d8+.*

У персонажа больше жизней, чем у вагона кошек. Если ему приходится проходить проверку *выносливости*, потому что он *при смерти*, он игнорирует штрафы от *ранений*. Эта черта применяется лишь для проверок *выносливости*, провал которых приводит к состоянию *при смерти* или к смерти. Стоит отметить, что персонаж по-прежнему получает штрафы от *ранений* при проверках других параметров.

### Крепкий орешек+
***Требования:*** *В, крепкий орешек.*

Распутина убить гораздо проще, чем вашего персонажа. Если героя «убили», бросьте кубик. При нечете он и правда покойник. Чётное число — он *при смерти*, но жив. Его могут связать, обыскать и забрать все его вещи, по ошибке принять за мертвеца и оставить. Что бы ни произошло, он каким-то чудом останется жив.

### Круговой удар
***Требования:*** *Н, сила d8+, драка d8+.*

Позволяет персонажу в качестве *действия* за одну атаку поразить все ближайшие цели одним ударом со штрафом –2 (и друзей, и врагов, так что будьте осторожнее). Проверка урона осуществляется для каждой цели отдельно. Атака производится мгновенно и поражает лишь цели, располагающиеся на соседних с атакующим клетках.

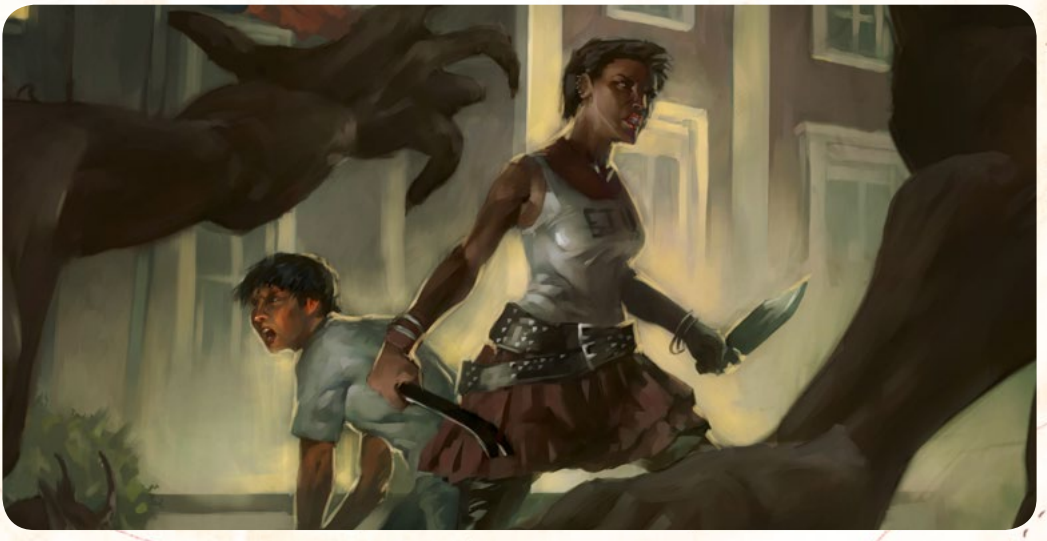
Персонаж не может осуществить *круговой удар* в том же раунде, в котором он использует *боевую ярость* или производить *круговой удар* больше одного раза за раунд. Персонаж не может осуществить *круговой удар* в том же раунде, в котором он использует любой манёвр или черту, дающую возможность дополнительной атаки.

### Круговой удар+
***Требования:*** *В, круговой удар.*

То же, что и выше, но без штрафа.

### Мастер боевых искусств
***Требования:*** *Н, драка d6+.*

Персонаж мастерски дерётся без оружия, поэтому считается, что в бою он всегда вооружён, и на него не распространяется правило *безоружного противника* (см. стр. 96). При успешной безоружной атаке он добавляет +d4 к *урону*, ведь его руки являются оружием.



### Мастер боевых искусств+

***Требования:*** *В, мастер боевых искусств, драка d10+.*

Персонаж превращает свои руки в идеальное оружие, и к *урону* от его безоружных атак добавляется +d6.

### Меткий стрелок

***Требования:*** *З.*

Каждый выстрел вашего персонажа точно выверен.

Если герой не перемещается во время раунда, то вместо *движения* он может предпринять манёвр *прицеливания* и выстрелить за один ход.

Эта черта работает как для *стрельбы*, так и для *метания*. Черту можно использовать при режимах стрельбы 1В, 2В, 3В.

При наличии черты *твёрдая рука* действие меткого стрелка применимо и для боя верхом (или на иных ненадёжных опорах) при условии неподвижности самого стрелка (это условие не касается его опоры).

### Разрыв дистанции

***Требования:*** *Н, ловкость d8+.*

Если ваш персонаж пытается выйти из ближнего боя, противник получает возможность предпринять *свободную атаку*. Опасно! Но не для вас. Пройдите проверку *ловкости*. При успехе один противник теряет возможность провести по вашему персонажу *свободную атаку* (см. стр. 97).

### Разрыв дистанции+

***Требования:*** *Н, разрыв дистанции.*

То же, что и выше, но успех с подъёмом гарантирует, что все противники теряют право на *свободную атаку*, когда ваш персонаж пытается выйти из ближнего боя.

### Рок-н-ролл!

***Требования:*** *З, стрельба d8+.*

Кое-кто настолько привык к отдаче автоматического оружия, что даже не замечает её. Если обладатель этой черты не двигается, он не получает штраф за отдачу при стрельбе из автоматического оружия.

### Стальные нервы

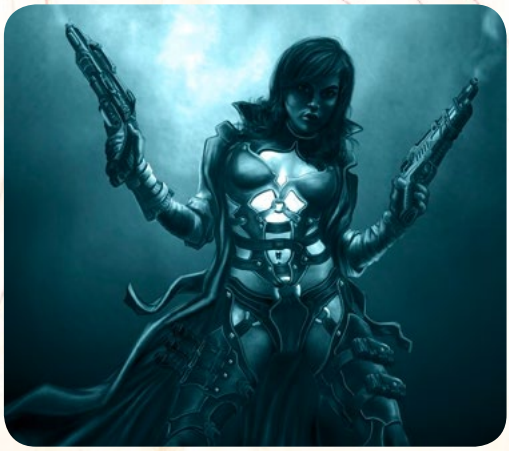
***Требования:*** *ДК, Н, выносливость d8+.*

Ваш персонаж может сражаться, невзирая на сильнейшую боль. Он игнорирует 1 единицу штрафа за *ранения*.

### Стальные нервы+

***Требования:*** *Н, стальные нервы.*

Как и выше, но персонаж игнорирует 2 единицы штрафа за *ранения*.



### Твёрдая рука

***Требования:*** *Н, ловкость d8+,*

Стреляя верхом или из транспорта во время движения, ваш персонаж не получает штраф за ненадёжную опору. За действия на бегу (см. стр. 18) он получает штраф –1, а не –2.

Стрелок не может в одном раунде использовать навыки *верховой езды*, *вождения* или *пилотирования* и получать преимущество от этой черты. Если герой пассажир или проверка навыка не требуется (лошадь идёт спокойным шагом), он может воспользоваться преимуществом этой черты.

### Тяжёлая рука

***Требования:*** *Н, сила d8+.*

Драки голыми руками закалили вашего персонажа — у него сокрушительный удар. Если персонаж дерётся без оружия, то при успешной проверке *драки* он добавляет к урону +2.

### Тяжёлая рука+

***Требования:*** *З, тяжёлая рука.*

Если персонаж получает подъём при проверке навыка *драки*, и при этом дерётся без оружия, он бросает дополнительно d8, а не d6 при проверке *урона*.

### Убийца великанов

***Требования:*** *В.*

Чем крупнее враг, тем сложнее его победить. Многие так считают, но ваш персонаж точно знает, где у огромных тварей уязвимые места. Он наносит +d6 урона, атакуя тех, кто крупнее его хотя бы на три размера. К примеру, обладающий этой чертой людоед размером +3 способен применить её лишь к тварям размером +6 или крупнее. А вот человек (размер 0) может использовать эту черту против людоеда.

### Уклонение
***Требования:*** *З, ловкость d8+.*

Кое-кто умеет вовремя убраться с дороги. Персонаж использует укрытия, движется и уклоняется, заставляя противников попотеть, прежде чем они попадут по нему. Пока героя не застали врасплох или не схватили, противники получают штраф –1 к проверкам дистанционных атак, направленных против него (даже в ближнем бою).

Персонажи с этой чертой, пытающиеся увернуться от атак по площади, могут добавлять к проверке *ловкости* +1 (когда уворот физически возможен).

### Уклонение+
***Требования:*** *В, уклонение.*

То же, что и выше, только на проверки атак нападающих налагается штраф –2, а персонаж добавляет +2 к результатам проверки *ловкости*, когда уворачивается от атак по площади (если уворот физически возможен).

### Упорство
***Требования:*** *Н, характер d8+.*

Если персонаж вкладывает всю душу в какое-то действие, оно должно привести к впечатляющим результатам.

Когда вы проходите повторную проверку параметра за счёт фишки или *проверку на прочность* — вы получаете +2 к результату (в том числе и к результату первоначальной проверки!).

### Упреждающий удар
***Требования:*** *Н, ловкость d8+.*

Один раз в раунд персонаж, не находящийся *в шоке*, может атаковать оружием ближнего боя противника, только что зашедшего на соседнюю с ним клетку. Эта атака автоматически прерывает действие противника и не тратит действие персонажа, если он ещё не действовал в этом раунде или был наготове.

### Упреждающий удар+
***Требования:*** *Г, упреждающий удар.*

То же, что и упреждающий удар, но теперь персонаж получает возможность атаковать всех противников, приблизившихся на дистанцию удара.

### Флорентийская школа
***Требования:*** *Н, ловкость d8+, драка d8+.*

Ваш персонаж владеет флорентийской школой фехтования и умеет драться двумя предметами оружия ближнего боя. Он добавляет +1 к проверкам *драки* против врага с одним предметом оружия ближнего боя и без щита. Кроме того, противники получают штраф –1 ко всем преимуществам от *совместного нападения*. Сверкающие клинки вашего персонажа отражают их выпады.

### Хладнокровие
***Требования:*** *З, смекалка d8+.*

Ваш персонаж опасен, потому что он сохраняет спокойствие в бою, даже когда иные предпочли бы спастись бегством. Обладатель этой черты получает каждый раунд боя две карты действия и выбирает лучшую. Этот выбор осуществляется до того, как вступают в силу любые другие модификаторы или черты, влияющие на карты действия.

### Хладнокровие+
***Требования:*** *З, хладнокровие.*

То же, что и выше, но герой выбирает из трёх карт.

## Социальные черты

Заставить людей сделать то, что вам нужно, — необходимый навык в любом игровом мире. Описанные ниже черты помогут вашему персонажу достичь желаемого.

### Железная воля
***Требования:*** *Н, запугивание d6+, провокация d6+.*

Хлёсткое слово, тяжёлый взгляд и быстрый ум выведут из равновесия любого оппонента. Персонаж с *железной волей* получает +2 к проверкам навыков *запугивания* и *провокации*, а также к проверкам *характера* и *смекалки*, когда он противостоит атакам, требующим *поединка воли*.

### Мы команда
***Требования:*** *ДК, Н, характер d8+.*

Эта черта отражает уникальную связь, которая формируется между членами одной дружной команды. Это не значит, что персонажи идеально ладят друг с другом, но совместные эпические приключения сплотили их. Герой может отдавать свои фишки любой дикой карте, способной услышать его слова или увидеть его жесты. Он воодушевляет союзника и вселяет в него уверенность. Игрок должен описать, как именно его персонаж подбадривает союзника: говорит ли воодушевляющие слова или просто понимающе кивает.

### Полезные связи
***Требования:*** *Н.*

Копы, федералы, бандиты или члены корпорации — ваш персонаж знает кого-то, кто готов протянуть ему руку помощи в случае острой необходимости (обычно один раз за игровую встречу).

Эту черту можно выбрать несколько раз, но учтите, что организации не должны повторяться, и это должны быть конкретные организации со строго определёнными сферами влияния. То есть у персонажа могут быть *полезные связи (сухопутные войска США)*, но не *полезные связи (военные)*.

Чтобы воспользоваться связями, нужно установить контакт со своим человеком в организации. Для этого нужно пройти проверку *уличного чутья*. Провал означает, что человек занят, его мобильный телефон отключён, или он по какой-то иной причине не может ответить. Если персонажу удалось выйти на связь со своим человеком, он должен пройти проверку *убеждения*. Ведущий может с лёгкостью налагать модификаторы на проверку, исходя из обстоятельств.

Провал означает, что контакт ничего не может сделать прямо сейчас или вообще не уверен, что его помощь необходима.

При успехе контакт может поделиться полезной информацией, но рисковать не станет. При успехе с подъёмом он щедро поделится сведениями, останавливаясь буквально в шаге от предательства.

Два подъёма или более означают, что персонаж сумел подобрать ключик к душе собеседника и может рассчитывать на серьёзную поддержку. Контакт готов пожертвовать многим ради героя. Если персонажу нужна материальная помощь, ему отдадут последнее. Если люди — пришлют или эксперта (взломщика сейфов, эксперта по безопасности, водителя и т. п.), или пятерых бойцов из самой организации (банда посылает пятерых головорезов, армия — пятерых пехотинцев и т. д.).

### Репутация

***Требования:*** *В.*

Герой он или злодей, но этот персонаж заслужил свою репутацию, и теперь может прибавлять свою *харизму* к проверкам *запугивания*. Отрицательная харизма в данном случае считается положительной (в отличие от репутации персонажа).

### Харизматичный

***Требования:*** *Н, характер d8+.*

Ваш персонаж умеет работать с другими, даже если они поначалу не в восторге от него. Эта черта добавляет +2 к *харизме*.

## Лидерские черты

Лидерские черты позволяют наделять подчинённых преимуществами, повышающими их эффективность и боевой дух. Эти черты применимы лишь к подчинённым в радиусе 5 клеток («командный радиус»), преимущества от них не суммируются, если несколько командиров обладают одной и той же чертой. Можно сочетать разные виды лидерских черт, в том числе если ими обладают разные командиры.

### Боевой пыл

***Требования:*** *В, характер d8+, командный голос.*

Всего пара слов сдвинет горы, если их произнёс великий полководец. Обладая этой чертой, лидер может пробудить в своих людях боевой дух, выкрикнув девиз подразделения, строку из гимна или иные вдохновляющие слова.

Союзники в командном радиусе получают +1 к проверкам урона при использовании навыка *драки*.

### Держать строй!

***Требования:*** *З, смекалка d8+, командный голос.*

Ваш персонаж укрепляет волю людей под его началом. Войска получают +1 к *стойкости*.

### Командный голос

Требования: Н, смекалка d6+

Это умение давать союзникам чёткие и ясные инструкции и принуждать к их исполнению несмотря ни на что. Ваши люди будут сражаться, невзирая на опасность, и получают +1 к проверкам *характера* при попытках оправиться от *шока*.

### Командный голос+

***Требования:*** *З, командный голос.*

Опытный лидер с репутацией умелого воина поддерживает и вдохновляет своих солдат.

Они получают +2 к проверкам *характера* при попытках оправиться от *шока* (учитывая преимущество +1 за *командный голос*).

### Предводитель

***Требования:*** *В, командный голос.*

Этот командир с лёгкостью руководит своими людьми. Когда он отдаёт распоряжения, все действуют как единый хорошо смазанный механизм.

Союзники под началом такого предводителя при *групповой проверке* используют d10 вместо d6 в качестве *дикого кубика*.

### Прирождённый лидер

***Требования:*** *Н, характер d8+, командный голос.*

Между этим командиром и его людьми выстраивается особая связь. Он может делиться фишками с любыми персонажами под его началом.

### Сила личности

***Требования:*** *Н, командный голос.*

Громкий голос, чёткие приказы, природное обаяние или многолетний опыт командира повышают слаженность отряда. А в центре окажется тот, кто отдаёт команды. Персонаж с этой чертой увеличивает командный радиус до 10 клеток.

### Тактик

***Требования:*** *ДК, З, смекалка d8+, знание (военное дело) d6+, командный голос.*

Персонаж интуитивно понимает тактику малых отрядов и умело пользуется быстро меняющейся обстановкой. В начале боя и перед тем, как все получат карты действия, персонаж осуществляет проверку *знания (военное дело)*. За каждый успех и подъём он получает *карту действия*. Они хранятся отдельно от обычных карт действия и не возвращаются в колоду, пока их не используют или не закончится сражение (даже джокеры!).

В начале каждого раунда персонаж может отдать одну или несколько дополнительных карт своим союзникам, и союзники получают возможность заменить свою карту действия на полученную от тактика. Если статист получает собственную карту, это позволяет ему действовать независимо от диких карт в течение одного раунда. Если один персонаж задействовал данную черту, то остальные дружественные персонажи не могут задействовать её до конца боя.

### Фанатизм

***Требования:*** *З, характер d8+, командный голос.*

Сила личности персонажа настолько велика, что пробуждает отвагу в сердцах тех, кто уже готов был дрогнуть перед лицом опасности. Ваши люди получают +2 к проверкам *храбрости*.

## Сверхъестественные черты

Сверхъестественные черты могут использоваться только персонажами с *мистическим даром*. Подробности раскрываются в пятой главе.

### Восстановление силы

***Требования:*** *З, характер d6+, МД.*

Персонаж восстанавливает 1 *ПС* каждые 30 минут.

### Восстановление силы+

***Требования:*** *В, восстановление силы.*

Персонаж восстанавливает 1 *ПС* каждые 15 минут.

### Иссушение духа

***Требования:*** *З, МД (исключая безумную науку), знание (оккультизм) d10+.*

Маги, телепаты и им подобные в погоне за пунктами силы могут выкачивать энергию из собственной души. Для начала персонаж решает, сколько пунктов он хочет из себя выжать (*свободное действие*). Осуществите проверку *характера* со штрафом, равным количеству *пунктов силы*, которое хочет получить персонаж. Если при проверке *характера* случается *осложнение*, персонаж получает *ранение* и теряет сознание на d6 часов. При провале персонаж получает *ранение*. При успехе или подъёме персонаж получает заявленное количество *пунктов силы* и может сразу колдовать (пункты силы нельзя сохранить на потом).

### Новая сила

***Требования:*** *Н, МД.*

Черта позволяет приобрести новую силу. Эту черту можно приобрести несколько раз. Персонаж выбирает любую силу из списка в соответствии со своим *мистическим даром*.

### Пункты силы

***Требования:*** *Н, МД.*

Колдуны, учёные-оккультисты и прочие любители сверхъестественного зачастую жаждут ещё больше могущества. Эта черта дарит им 5 *пунктов силы*.

Черту можно приобретать один раз за каждый ранг.

### Фамильяр

***Требования:*** *Н, МД (магия), знание (магия) d10+.*

Персонаж может обзавестись животным-фамильяром. В зависимости от того, на каком ранге приобретена черта, доступны различные существа. Используйте таблицу фамильяров.

Персонаж и фамильяр получают взаимный изъян *верный друг*. Фамильяр — это не раб: он может отказаться следовать приказам, особенно если их выпол-

нение может повлечь за собой вред для него. Если ему не приказано действовать иначе, животное будет следовать естественным инстинктам. Например, фамильяр-кошка может отвлечься на ловлю мышей, прилечь поспать или из любопытства приняться исследовать какую-то нору. И, конечно, будет прятаться во время битвы.

Доступные фамильяры

| Ранг | Виды животных |
|---|---|
| Новичок | змея, кошка, кролик, ястреб |
| Закалённый | волк, олень, осёл, собака |
| Ветеран | верховая лошадь, лев, медведь |
| Герой | небольшое волшебное существо |
| Легенда | гиппогриф, химера |

*Особенности фамильяров*

**Преданность:** сильная связь с хозяином позволяет фамильяру преодолевать эффекты силы *друг зверей*. Врагам сложнее подчинить фамильяра, чем обычного зверя. Каждый ранг хозяина даёт +1 к размеру фамильяра с точки зрения попыток управления им при помощи силы *друг зверей*.

**Связь:** и фамильяр, и хозяин понимают речь друг друга. С точки зрения посторонних существо издаёт животные звуки, тогда как маг говорит на человеческом языке.

**ДК:** фамильяр считается дикой картой в отношении ранений и дикого кубика, но у него нет своих фишек. На него их может тратить маг.

**Замена:** при желании маг вправе отпустить фамильяра и обзавестись новым.

**Развитие:** при каждом повторном взятии этой черты (не чаще, чем раз за ранг) персонаж может выбрать одно из перечисленных ниже преимуществ, но повторяться нельзя. Если взять черту на этапе создания персонажа, то на ранге *новичок* её можно взять ещё раз.

- В качестве *свободного действия* маг может принимать на себя *ранения* и уровни *усталости* фамильяра, а также передавать ему свои.
- Если у фамильяра какая-то конкретная характеристика выше чем у хозяина, то хозяин может повысить свою характеристику на ступень (максимум до d12).
- Маг может использовать органы чувств фамильяра как свои собственные, для этого необходима концентрация. Расстояние между ними не должно превышать *смекалка* хозяина × 100 метров.
- Фамильяр может использовать *боевые черты* мага, как если бы тоже обладал ими.

- Любые заклятия, накладываемые магом на себя, автоматически применяются и к фамильяру. Например, *доспех* в случае успеха с подъёмом даёт и хозяину, и животному +4 к *броне*.
- У фамильяра 5 *пунктов силы*, которые маг может использовать как свои. Они восстанавливаются с той же скоростью, что и у хозяина (обычно по одному в час).

## Легендарные черты

Легендарные черты в большинстве своём привязаны к определённым игровым мирам. Например, собственная цитадель или божественное благословение. Но некоторые могут встретиться практически в любом игровом мире. Именно они приведены ниже. Тем не менее, не стесняйтесь сами придумывать черты, достойные персонажей, вошедших в легенды!

### Верные спутники

***Требования:*** *ДК, Л.*

Персонаж обзавёлся преданным отрядом воинов, шайкой головорезов или иных искателей приключений, которые сопровождают его в путешествии.

Каждый раз, когда вы выбираете эту черту, 5 спутников присоединяются к отряду.

Среди них возможны потери, которые не восполняются автоматически. Чтобы восстановить численность отряда, нужно снова брать эту черту. Спутники должны что-то есть и на что-то жить, также они нередко претендуют на часть награды или добычи. Они во всём преданы своему кумиру и рискнут жизнью ради него. Впрочем, спутники не будут бросаться в объятия смерти без веской на то причины.

Ведущий определяет параметры спутников, но для облегчения процесса он может пользоваться параметрами *солдата* на стр. 116. Обычно у спутников есть стандартное снаряжение, характерное для конкретного игрового мира (воины в фэнтези мирах чаще всего носят кожаные доспехи и вооружены короткими мечами). Дополнительное снаряжение для своих соратников персонаж должен приобретать сам.

### Гуру боевых искусств
***Требования:*** *Л, мастер боевых искусств+, драка d12+.*

Этот персонаж смертельно опасен. Он получает +2 при нанесении урона без оружия.

Эту черту персонаж может взять пять раз.

### Искусный воин
***Требования:*** *Л, драка d12.*

Повысьте *защиту* персонажа на +1.

### Искусный воин+
***Требования:*** *Л, искусный воин.*

Повысьте *защиту* персонажа ещё на +1.

### Истинный лидер
***Требования:*** *Л, командный голос.*

Этот персонаж — истинный предводитель, и его слово — закон для каждого, кто служит под его началом. *Дикие карты* при желании могут пользоваться преимуществами, которые обеспечивают *лидерские черты* этого персонажа.

### Мастер
***Требования:*** *ДК, Л, эксперт (в нужном параметре).*

*Дикий кубик* персонажа превращается в d10 при проверке избранного параметра. Черту можно выбирать по одному разу для каждой *характеристики* и *навыка*.

### Несгибаемый
***Требования:*** *Л.*

Ваш персонаж — суровый герой. Повысьте его *стойкость* на 1.

### Несгибаемый+
***Требования:*** *Л, несгибаемый.*

Повысьте *стойкость* персонажа ещё на 1.

### Помощник
***Требования:*** *ДК, Л.*

Доблестные победы над злом вдохновили юного воина сражаться с вашим персонажем плечом к плечу.

У вас появляется помощник с рангом *новичок*. Это *дикая карта*. Он получает опыт по обычным правилам, а его способности дополняют или повторяют способности персонажа. Ваш персонаж должен руководить помощником так же, как любым другим союзником. Иногда помощник попадает в неприятности (его схватили, он зашёл не в ту дверь или пнул в нос не того монстра). Порой эта черта может показаться изъяном.

Если помощник погибает, для появления нового придётся снова брать эту черту.

### Профессионал
***Требования:*** *Л, улучшаемый параметр d12.*

Персонаж является профессионалом в определённой области, что влияет на один из его параметров, который становится равным d12+1.

В этом случае +1 является модификатором и влияет в том числе и на *дикий кубик*.

Эту черту можно выбирать несколько раз, но только по одному разу для каждого *навыка* или *характеристики*.

### Эксперт
***Требования:*** *Л, профессионал (в нужном параметре).*

То же, что и выше, но преимущество +2.

# РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

В конце каждой игровой сессии (обычно это 4–6 часов игры) ведущий выдаёт каждому участнику от 1 до 3 *пунктов опыта* в соответствии с рекомендациями, приведёнными ниже.

Награда за продвижение

| Опыт | Ситуация |
|---|---|
| 1 | Группа добилась немногого, либо сессия была короткой. |
| 2 | У группы было больше успехов, чем неудач. |
| 3 | Группа весьма преуспела, и её свершения заметно скажутся на сюжете. |

## РАНГИ

По мере накопления пунктов опыта персонаж получает следующий *ранг*. *Ранги* приблизительно отражают возможности персонажа. Становясь более опытным, персонаж получает доступ к большему количеству сильных *черт*.

Таблица рангов

| Пункты опыта | Ранг |
|---|---|
| 0–19 | *новичок* |
| 20–39 | *закалённый* |
| 40–59 | *ветеран* |
| 60–79 | *герой* |
| 80+ | *легенда* |

Каждые 5 пунктов опыта позволяют персонажу получить *повышение*. Повышением можно распорядиться следующим образом:

- Выбрать новую черту.
- Повысить одну характеристику на одну ступень. Эту опцию можно выбирать лишь один раз за ранг. Параметры не могут превышать d12 (но см. легендарные черты *профессионал* и *эксперт*).
- Выбрать новый навык со значением d4.
- Повысить один навык, значение которого выше или равно значению соответствующей ему характеристики, на одну ступень.
- Повысить каждый из двух различных навыков, значение которых ниже значения соответствующей им характеристики, на одну ступень.

## ОПЫТНЫЙ ПЕРСОНАЖ НА СТАРТЕ

Иногда для старта игры требуется опытный персонаж. Создайте персонажа согласно правилам и добавьте оговоренное с ведущим количество повышений. Например, у ветерана должно быть 40 пунктов опыта, то есть можно создать обычного персонажа, после чего осуществить 8 повышений.

Снаряжение и прочие нужные вещи согласовываются с ведущим и должны соответствовать игровому миру. Для простоты считается, что стартовый капитал персонажа удваивается с каждым рангом после *новичка*.

**Персонаж на замену:** если персонаж игрока погибает в ходе сюжета, его новый персонаж отстаёт от предыдущего на одно повышение.

## ЛЕГЕНДАРНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Легендарные персонажи являются главными действующими силами в своём мире. Зачастую их политическое влияние не менее значимо, нежели целый спектр опасных черт, которые они всегда готовы противопоставить врагам.

Когда персонаж становится *легендой*, правила по повышениям несколько меняются. С этого момента персонажу для *повышения* нужно набрать 10 *пунктов опыта* вместо 5. Но зато перед вашим персонажем открывается полный спектр *легендарных черт*. Персонаж может собрать последователей, построить замок, основать корпорацию или каким-либо иным образом стать ведущим игроком на мировой арене. Ещё легендарные персонажи могут увеличивать значение *характеристик* с каждым вторым повышением. Некоторые легендарные черты включены в эту книгу. Огромное количество легендарных черт имеет чёткую привязку к соответствующим игровым мирам, и они описаны в книгах, посвящённых этим мирам.

# СНАРЯЖЕНИЕ

В этом разделе вы найдёте описание разнообразного снаряжения, начиная с примитивных орудий древнего мира и заканчивая чудесами технического прогресса обозримого будущего. Ниже приведены условные сокращения и термины, которые понадобятся вам для того, чтобы разобраться со списками снаряжения.

**ББ (бронебойность):** это оружие или разновидность боеприпасов игнорирует определённое количество пунктов *брони*. Оружие, которое обладает *ББ 4*, игнорирует 4 пункта *брони*. Если *ББ* оружия превышает уровень *брони* цели, владелец оружия не получает никаких дополнительных преимуществ.

**Боезапас:** оружие способно произвести определённое количество выстрелов без *перезарядки* (см. стр. 74).

**Броня:** значение *брони*, соответствующее снаряжению персонажа, прибавляется к *стойкости* персонажа, когда удар противника приходится в часть тела, защищённую этим снаряжением. Персонаж, который использует сразу же несколько типов *брони*, ориентируется только на самое высокое значение. Обратите внимание, что значения *брони* не суммируются. Следует также отметить, что по умолчанию все удары направлены в корпус противника. В случае записи параметра брони в виде +X/Y, учитывайте, что X обозначает броню от атак в ближнем бою, а Y броню от дистанционных атак.

**ВВ (взрывчатые вещества):** в случае со взрывчатыми веществами используется *шаблон*, размер которого определяется соответствующим вооружением или типом боеприпасов. См. *атака по площади* на стр. 95.

**Вес:** снаряжение обладает весом, указанным в килограммах. В таблицах вес брони указан для надетой на героя. Броня, переносимая персонажем отдельно, весит в два раза больше.

**Дальность:** оружие с указанной *дальностью* позволяет своему владельцу производить атаки, связанные с навыком *драки*, в пределах данного диапазона. Значение *дальности 1*, к примеру, даёт персонажу возможность нанести удар по цели, находящейся на расстоянии одной клетки. Если дальность оружия не указана, то оно позволяет наносить удары по целям, находящимся в соседних от атакующего клетках (иными словами, на расстоянии вытянутой руки). *Дальность* имеет особое значение в верховом сражении или же в случае противостояния пехотинца и всадника (смотрите страницу 96).

**Дистанция:** ближняя, средняя и дальняя дистанция выстрела для разных видов оружия указана в клетках, чтобы вы могли использовать миниатюры не только для отображения перемещения персонажей, но и моделирования боя. Каждая клетка соответствует 2 метрам в реальном мире, стало быть, 5 клеток — 10 метров.

## *Режимы стрельбы (РЖ)*

У огнестрельного оружия может быть один или несколько режимов стрельбы. Если режим стрельбы всего один и это 1В, то обычно он не указывается. Если доступны другие, то они указываются все, в том числе 1В. Переключение между режимами стрельбы осуществляется свободным действием в свой ход.

**1В**: одиночный выстрел. Если не используются *манёвры* или *черты*, то персонаж проходит проверку *стрельбы* со сложностью 4 и наносит соотвествующий урон, указанный в таблице оружия.

**2В:** двойной выстрел, иногда «полуавтоматический огонь». Оружие может произвести сразу два выстрела. Вместо того, чтобы дважды бросать кости, прибавьте +1 к навыку *стрельбы* и проверке урона. Очевидным образом, расходуется два патрона из боезапаса.

**3В:** короткая очередь. Единожды нажав на курок, стрелок может выпустить сразу три пули. В результате этого он получает +2 к проверкам *стрельбы* и урона за счёт расхода сразу 3 патронов.

**6В:** веерный огонь. Шесть выстрелов со штрафом –4. См. подробно быструю атаку на стр. 96.

**Авто X:** длинная очередь. X выстрелов со штрафом –2. См. подробно автоматический огонь на стр. 94.

**Залп X:** чаще всего это касается двуствольного дробовика. Если персонаж хочет одновременно выстрелить из всех стволов одного предмета оружия, он действует согласно правилам *автоматического огня* (см. стр. 94), но расходует только X патронов. При помощи *залпов* невозможно вести *огонь на подавление*.

Дистанция указана с поправкой на удобство для использования в настольной ролевой игре с миниатюрами. Если вас интересует реальная дистанция того или иного типа вооружения (к примеру, если вы не собираетесь использовать миниатюры для моделирования сражения), вам просто нужно будет умножить значение каждой дистанции на 2,5. Таким образом, танковая пушка, дальняя дистанция выстрела которой составляет 300 клеток, в «реальном мире» может стрелять на 750 клеток, что соответствует 1500 метрам.

**Защита +X:** данное оружие прибавляет определённый бонус к значению *защиты* персонажа.

**Калибр:** число, указанное в скобках после названия огнестрельного оружия, отображает калибр пуль, которыми оно стреляет. Вы можете использовать его для расчёта стоимости амуниции или же для того, чтобы определить, подходят ли боеприпасы от одного вида оружия к другому.

**Область поражения:** параметр характерный для взрывчатых веществ. Обозначает тип шаблона (малый, средний, большой), используемый на тактической карте для определения количества поражаемых оружием целей. При стрельбе или метании атакующий должен иметь возможность попасть снарядом в то место, которое будет центром шаблона.

**Перезарядка (ПЗ):** некоторые виды вооружения (например, мушкеты или арбалеты) перезаряжаются очень медленно. В описании подобного оружия указано количество ходов, необходимых для его перезарядки. Например, *перезарядка 2* означает, что владелец оружия может производить выстрелы через каждый два раунда при условии, что два своих полных хода он посвящает исключительно перезарядке.

В результате перезарядки боезапас оружия восполняется до возможного максимума (обычно это равносильно замене обоймы). Ведущий может ограничить восстановление боезапаса, ввиду конструкции оружия или наличия патронов. К примеру, старый револьвер можно зарядить только одной пулей за ход.

Персонажи могут одновременно перезаряжать оружие и передвигаться *шагом*, не получая при этом каких-либо штрафов. Если персонаж пытается одновременно перезаряжать оружие и бежать, ему придётся осуществить проверку *ловкости* (со стандартным штрафом –2 за *бег*). В случае провала ему не удаётся продолжить перезарядку в течение данного раунда.

**Позиционное:** определённые разновидности оружия (например, снайперские винтовки) плохо подходят для стрельбы «с бедра», не позволяющей воспользоваться всеми их преимуществами. Если персонаж двигается в тот же раунд, что и стреляет из подобного оружия, он получает штраф –2.

**Стационарное:** некоторые разновидности громоздкого вооружения не позволяют перемещаться вместе с ними во время стрельбы. Герой не может стрелять из такого оружия и двигаться в один и тот же раунд.

**Стоимость:** цены на снаряжение обычно соотносятся как с начальными финансами персонажей

## *Минимальная сила (МС)*

Персонаж, значение *силы* которого меньше значения, рекомендованного для использования оружия (*минимальной силы*), может использовать данное оружие, но только со штрафом. Стоит также учитывать, что если значение *силы* персонажа меньше *минимальной силы*, атакующий им не получает никаких преимуществ от оружия, например, таких как *защита* или *дальность* +1. При этом он получает все штрафы (например, –1 к *защите*).

**Ближний бой:** при нанесении урона если значение *силы* героя меньше чем значение игральной кости, соответствующей оружию, то значение оружия приравнивается к значению *силы*. В противном случае проверка урона совершается как обычно.

***Пример:*** *если маленький мальчик (сила d4) возьмётся за длинный меч (d8), он будет использовть для проверки урона 2d4, а не d4+d8. Накачанный герой с силой d10 в аналогичной ситуации будет использовть для проверки урона d10+d8.*

Если величина урона, наносимого оружием, выглядит как *сила*+d8+2, это означает, что значение минимальной силы его владельца d8. Модификатор +2 или подобный ему указывает на то, что это оружие более смертоносно, чем другие его разновидности, наносящие урон *сила*+d8 (обычно это связано с тем, что данное оружие является магическим или усовершенствовано каким-либо иным образом).

**Дистанционное оружие:** для использования некоторых разновидностей дистанционного оружия персонаж также должен обладать определённым значением *силы*. Персонаж, *сила* которого меньше минимального значения, всё равно может использовать данное оружие, но будет получать штраф –1 за каждую ступень разницы между значением его *силы* и *минимальной силой*, необходимой для использования данного типа оружия. Этот модификатор игнорируется, если оружие установлено на сошку или другую опору.

(как правило, $500), так и соответствующим техническим уровнем. Не стоит думать, что мушкет «Спрингфилд» действительно стоил $250 в 1862. Это всего лишь относительная «ценность» оружия в условиях игрового мира с присущим ему уровнем технического прогресса.

Не забывайте об этом, когда будете сравнивать мушкет стоимостью $150 с АК-47, который стоит те же $150$, — обе эти разновидности вооружения считаются стандартными в рамках соответствующих игровых миров, пускай даже характеристики АК-47 при этом явно выше характеристик мушкета.

Если сюжет игры разворачивается на фоне военных действий, персонажи вообще не должны покупать снаряжение — они попросту получают его в соответствии с распоряжениями командования. Некоторые предметы снаряжения отмечены как «военные», и это означает, что они закупаются для национальных вооруженных сил, после чего безвозмездно отдаются их представителям. Подобное снаряжение сложно приобрести каким-либо иным образом, оставаясь в рамках закона.

Экономика является одной из важнейших составляющих игрового мира. При необходимости ведущий может изменять стоимость снаряжения в соответствии с логикой мира и требованиями конкретной игры.

**Тяжёлая броня и тяжёлое оружие:** *тяжёлая броня* может быть пробита только *тяжёлым оружием*. Если оружие не является *тяжёлым*, то оно не наносит никакого урона защищённому *тяжёлой бронёй* объекту. *Тяжёлое* оружие пробивает простую *броню* без дополнительных модификаторов. Как правило, оружие с уроном 2d10 или выше является *тяжёлым* и обладает как минимум *ББ4*.

**Урон:** урон указывается в игральных костях. Дистанционное оружие обладает фиксированным уроном (например, 2d6). Урон от оружия ближнего боя зависит не только от характеристик оружия, но и от значения силы владельца. Кинжал, к примеру, наносит урон «*сила*+d4».

### Нагрузка

В большинстве случаев вам не придётся беспокоиться о нагрузке. Персонажи обычно носят с собой только то, что им действительно необходимо. Тем не менее, иногда нагрузка играет решающую роль, особенно, когда речь идет о драматичных сценах вроде погони или попытки унести как можно больше сокровищ, желательно не став ужином весьма недовольного этим дракона. В подобных случаях вы можете использовать приведённые ниже правила.

Персонаж может беспрепятственно передвигаться с весом, не превышающим значения его *силы*, умноженного на 2,5 (вес при этом высчитывается в килограммах, но возможны жанровые условности, зависящие от ведущего). Полученное число называют комфортной нагрузкой. К примеру, персонаж с силой d8 может без особенного труда нести груз весом в 20 кг (при расчёте комфортной нагрузки, весом одежды персонажа обычно пренебрегают).

Каждый раз, когда нагрузка персонажа оказывается кратна комфортной нагрузке, персонаж получает штраф –1, который распространяется на все проверки ловкости, силы и связанных с ними навыков.

> ***Пример:*** *максимальный вес, который может унести без штрафов персонаж с силой d8, составляет 20 кг. Персонаж может переносить груз весом от 21 до 40 кг со штрафом –1 к проверкам силы, ловкости и связанных с ними навыков. В диапазоне 41–60 кг штраф –2, а 61–80 кг — штраф –3.*

Персонажи не могут долгое время нести груз со штрафом, превышающим –3. Тем не менее, они могут поднять больший вес (вплоть до штрафа –4) и даже сделать с ним несколько шагов, если ведущий сочтёт это приемлемым.

## ОСОБЕННОСТИ СНАРЯЖЕНИЯ

Ниже приведено краткое описание некоторых разновидностей оружия, брони и других полезных вещей из списков снаряжения.

### Броня

Обратите внимание на то, что вес самых массивных доспехов (например, кольчуг, пластинчатых доспехов и силовой брони) соответствует их распределённому весу. Это означает, что броня должна быть подогнана под персонажа, для чего потребуется успешная проверка навыка *знание (доспешное дело)*, несколько простых инструментов и 1d6 часов. Если броня не подогнана (например, когда персонаж облачается в доспех, который он забрал у врага), её вес обычно удваивается.

*Кевларовый бронежилет*

Кевларовый бронежилет обеспечивает 2 пункта *брони* от большинства атак. Помимо этого, кевлар «останавливает» проникновение пули, что отменяет до 4 пунктов *ББ* пуль, а также обеспечивает +4 к значению *брони* от пуль (вместо +2).

*Силовая броня*

Во включенном состоянии силовая броня весит относительно немного, компенсируя свой вес благодаря встроенным энергетическим системам. Тем не менее, в нерабочем состоянии разведывательный скафандр весит около 50 кг, боевой скафандр — 75 кг, а тяжёлый скафандр — 110 кг. Все образцы силовой брони снабжаются встроенными передатчиками, действующими в радиусе 10 километров. Силовая броня может функционировать без подзарядки в течение одной недели. Для того, чтобы зарядить силовую броню, требуется специальное зарядное устройство и десять часов. Ведущий может решить, что скафандр расходует энергию быстрее в случае чрезмерно интенсивного использования.

**Разведывательный скафандр:** эти скафандры предназначены для разведывательных миссий. Они снабжены стандартными передатчиками и используют особые технологии, которые дают +4 к проверкам *маскировки*, когда речь идёт о радарах и других автоматизированных системах наблюдения (но не о людях).

**Боевой скафандр:** это стандартная разновидность силовой брони, используемая большинством солдат тяжёлой пехоты в футуристических игровых мирах. Она повышает значение силы персонажа на одну ступень, добавляет +2 к значению шага и позволяет прыгать на 2d6 клеток в длину и d6 клеток в высоту. Встроенная в шлем компьютерная система наведения, связанная с подключённым к скафандру вооружением, даёт владельцу скафандра +1 к проверкам *стрельбы*.

**Тяжёлый скафандр:** тяжёлый скафандр (или штурмовой скафандр) предназначен для использования в самых трудных боевых условиях. Он уменьшает *шаг* персонажа на 2, но при этом повышает значение его *силы* на две ступени. В тяжёлый скафандр встроена как минимум одна разновидность тяжёлого оружия, например, огнемёт или минипушка, и, помимо этого, он снабжён усовершенствованной компьютерной системой наведения, которая даёт +2 к проверкам *стрельбы*.

*Щиты*

Если персонаж с щитом подвергается дистанционной атаке с защищённой стороны, осуществите стандартную проверку урона, но прибавьте модификатор *брони*, предоставляемый щитом, к *стойкости* персонажа.

### Стрелковое и метательное оружие

*Дробовики*

Дробовик обычно стреляет зарядом мелкой дроби (иногда картечи), но его можно зарядить и пулями. Если не сказано иного, то считается, что в ружьё заряжена дробь.

**Дробь:** мелкая россыпь дроби наносит гораздо больше урона на ближней дистанции, на которой разлёт дроби ещё не так велик, и большая часть заряда попадает в цель, чем при стрельбе по удалённому противнику. Это выражается в d6 урона на дальней дистанции, 2d6 на средней и 3d6 на ближней. Благодаря широкой области поражения, персонаж получает +2 к проверкам *стрельбы* при использовании дроби.

**Пули:** дробовики также могут стрелять обычными пулями. При этом владелец дробовика не получает +2 к проверкам *стрельбы*, но зато урон становится 2d10 вне зависимости от дистанции.

**Двустволка:** дробовики с двумя стволами обычно называют двустволками и поддерживают режим стрельбы *залпом* из двух стволов (две игральные кости, соответствующие навыку *стрельбы*, дикий кубик, если он есть, и учитывается отдача, которая отменяет модификатор +2 за стрельбу дробью).

### *Прицелы*

Оптическими прицелами могут снабжаться все разновидности огнестрельного оружия, начиная с винтовок и заканчивая пистолетами. Оптический прицел позволяет лучше рассмотреть цель, которая находится на большом расстоянии от стрелка.

Прицел снижает на 2 пункта штраф за дистанцию при условии, что персонаж не двигается в тот же раунд, когда стреляет.

### *Сошки*

Большинство пулемётов поставляются в комплекте со встроенными или съёмными сошками. После установки они обеспечивают более устойчивое положение для стрельбы и помогают справиться с отдачей. Для установки сошек требуется одно *действие*. После этого штраф за *автоматический огонь* уменьшается до –1 и снимаются требования к *минимальной силе*. Если персонаж перемещается, он теряет данное преимущество, и ему потребуется потратить еще одно действие для того, чтобы заново установить сошки.

## Особые разновидности вооружения

### *Выпрыгивающие мины*

Эти смертоносные мины выпрыгивают в воздух и осыпают всех градом шрапнели с высоты человеческого роста. Только те укрытия, которые обладают аналогичной высотой, предоставляют модификтор *брони* при столкновении с подобной разновидностью вооружения. *Распластанные* на земле персонажи не получают какой-либо защиты от этих смертоносных взрывных устройств.

### *Гранаты*

У персонажа, попавшего в область поражения, есть два наиболее очевидных пути действия. Прежде всего, он может попытаться схватить гранату и отбросить её, осуществив проверку *ловкости* со штрафом –4 (или –2, если он был *наготове*). В случае провала граната взрывается, и персонаж получает дополнительные d6 урона.

**Накрыть гранату собой:** персонаж может броситься на гранату и накрыть её собой. Он получает двойной урон за свой героический поступок, но при этом его *стойкость* и *броня* в области торса отнимаются от урона, наносимого другим персонажам, оказавшимся в области поражения. К сожалению, союзники не очень часто совершают столь самоубийственные поступки. Ведущий может рассудить иначе при определённых обстоятельствах, например, когда союзники исключительно верны персонажу.

### *Огнемёты*

Огнемёты — это любые устройства, извергающие воспламеняющуюся жидкость или пламя. При применении огнемёта атакующий персонаж прикладывает *конусный шаблон* узким краем к дулу своего оружия и пытается покрыть широким краем максимальное количество целей. Затем персонаж осуществляет проверку *стрельбы (+2)*. Защищающиеся персонажи, получившие при проверке *ловкости* результат, равный или выше результата проверки *стрельбы* атакующего, благополучно избегают попадания. Все остальные получают урон, наносимый огнемётом (обычно 2d10), и осуществляют проверки на *возгорание* (смотрите *огонь* на стр. 113).

Огнемёты, как и другие виды оружия площадного действия, обычно игнорируют большинство видов личной *брони*.

**Передвижные огнемёты:** армия нередко использует огнемёты, обладающие значительной дальнобойностью. Дальнобойность британского «крокодила», к примеру, составляет 70 м (35 клеток). Огонь, который выбрасывается на столь дальнюю дистанцию,

распространяется дугообразным образом, и поэтому персонаж может использовать *средний шаблон* вместо *конусного*. Центр шаблона располагается вплоть до максимальной дистанции выстрела, указанной в описании огнемёта. Данная атака рассматривается как любая другая *атака по площади*, хотя цели могут попытаться избежать урона так же, как описано выше.

### *Пушки*

Пушки могут стрелять тремя различными типами снарядов: *ядрами*, *шрапнелью* и *картечью*. При перезарядке пушку можно зарядить новым типом снаряда.

**Ядрами** обычно принято называть крупные металлические шары, которые проламывают стены и оставляют обширные бреши в тесных рядах противника. При использовании ядер осуществляется проверка *стрельбы* так же, как и обычно. Любая цель, находящаяся сразу за первоначальной и в прилегающей к ней клетке, также получает полный урон, если на броске d6 выпадет результат 1–3. Это продолжается до тех пор, пока остаются прилегающие цели.

**Шрапнель** представляет собой разрывной снаряд, наполненный дробью, гвоздями и мелким металлическим ломом. В момент взрыва содержимое снаряда разлетается во все стороны, осыпая незащищённые цели стальным дождем. Шрапнель позволяет осуществлять *атаки по площади*, и для определения площади поражения используется *средний шаблон*.

**Картечь** — снаряд, который детонирует в стволе орудия. При этом острые обломки металла, находящиеся внутри снаряда, вылетают из дула орудия, разрывая на куски всё, что оказывается на их пути, как будто выстрел был произведён из гигантского дробовика. Для того, чтобы определить область воздействия картечи, положите линейку перед орудием и направьте в ту сторону, куда вы хотите выстрелить, после чего осуществите проверку *стрельбы* без штрафа за дистанцию. При провале переместите дальний конец линейки на 1 клетку влево или вправо (направление определяется случайным образом).

После этого приложите *средний шаблон* к ближнему концу линейки, и проведите им вдоль неё до отметки в 24 клетки. Каждая цель, попадающая под шаблон, получает 2d6 урона. Укрытия соответствуют *броне*, как и обычно при *атаках по площади*. *Распластавшиеся* на земле персонажи получают +2 к *стойкости*.

**Перезарядка:** для перезарядки пушки обычно требуется один ход при наличии команды из четырёх человек или два хода, если людей меньше.

**Линия огня:** команда орудийного расчёта должна видеть свою цель для успешного попадания по ней. Гаубицы, мортиры и бомбарды могут вести огонь по целям вне зоны видимости (при условии, что орудийному расчёту известно приблизительное местонахождение цели) со штрафом –4 и двойным отклонением (см *атаки по площади* на стр. 95).

### *Ракеты*

**Оружие типа воздух-воздух** (или космос-космос) предназначено для уничтожения вражеских истребителей и других небольших целей с помощью самонаводящихся боеголовок. Для активации оружия пилот должен сначала зафиксировать цель на своей приборной панели. Для этого могут использоваться радары, тепловые датчики и другие приборы в зависимости от технического уровня пилотируемого аппарата. Также наведение орудия можно осуществить «на глазок».

Для того, чтобы зафиксировать цель, пилот должен выбрать цель, а затем успешно пройти проверку *пилотирования*. При этом атакующий персонаж вычитает из своего результата модификаторы дистанции так же, как это делается при *стрельбе*.

Успешно установив цель, пилот решает сколько ракет он хочет выпустить (их количество ограничивается боезапасом его машины). На ближней дистанции у цели есть всего один раунд для того, чтобы попытаться избежать попадания. На средней дистанции у неё уже два раунда (и две попытки), тогда как дальняя дистанция предоставляет сразу три шанса избежать попадания.

Для избежания попадания ракеты нужно осуществить проверку *пилотирования* со штрафом –4. Обратите внимание на то, что многие машины обладают дополнительными системами уклонения от встречи с противником (например, дипольные отражатели и инфракрасные ложные цели), которые дают +4 к проверке *пилотирования* при условии, что они рассчитаны именно на этот тип ракет (инфракрасные ложные цели для теплонаводящихся ракет, а отражатели — для ракет, наводящихся с помощью радара).

**Оружие типа воздух-земля:** используйте аналогичную систему, но при этом цель осуществляет проверку *вождения* или *судовождения* против навыка *пилотирования* атакующего персонажа.

**Оружие типа земля-воздух:** используется аналогичная система, но при этом атакующий персонаж осуществляет проверку *стрельбы*, а защитник — *пилотирования*.

**Противоракетная защита:** большие корабли нередко оборудуют противоракетными системами, призванными уничтожать ракеты с помощью лазера, силовых полей или града свинца. Такие системы требуют толику сноровки и море удачи. Для начала оператор противоракетной батареи осуществляет

проверку *стрельбы* со штрафом за дистанцию (вам не нужно делать поправки на размер или скорость движения ракеты — противоракетная система защиты сама справляется с этим). Каждый успех обеспечивает один шанс из шести на то, что ракета будет сбита. К примеру, система «фаланга» со скорострельностью 5 позволяет бросить 5 d6. Количество сбитых ракет соответствует количеству единиц, выпавших на шестигранниках.

**Помехи:** наличие подходящего укрытия (например, поля астероидов, стен каньона или корпуса более крупного корабля) даёт +2 к проверкам *пилотирования* при попытке ускользнуть от преследования.

### Обычные вещи

**Абордажная кошка и трос:** абордажная кошка соединена с лёгким тросом, длина которого может варьироваться, но обычно не превышает 15 метров. Персонаж забрасывает крюк точно по тем же правилам, как если бы он атаковал цель. Дистанция броска 3/6/12. При успешной проверке метания крюк цепляется и может выдержать до 100 кг веса.

**Верёвка (20 метров):** верёвка может выдержать 150 килограммов. За каждые 25 килограммов нагрузки сверх этого бросайте d6 раз в минуту (либо когда верёвку резко дёргают). Если выпадет 1, верёвка порвётся.

**Зимнее снаряжение:** персонажи без тёплой одежды и обуви получают штраф –2 при проверках *выносливости* в холодную погоду.

**Кирка:** кирка не сбалансирована для использования в качестве оружия. Из-за этого её использование накладывает штраф –1 на *защиту* и проверки *драки*. Она наносит *сила*+d6 урона.

**Масло (пол-литра):** помимо того, что масло может использоваться в качестве топлива для фонарей, оно способно выполнять роль оружия. Чаще всего для этого его заливают в керамический сосуд и поджигают запал. Затем сосуд бросают в цель, он разбивается, и запал поджигает масло.

Чтобы поджечь сам запал, нужно d6 раундов возиться с огнивом (при наличии открытого огня достаточно 1 раунда), так что лучше делать это до начала боя (запал может гореть до 10 минут).

Дистанция метания сосуда 3/6/12. Цель, в которую он попал, получает d10 урона и может *загореться*.

**Монтировка:** монтировка делается из прочной стали и являет собой стальной прут около метра в длину. Один конец этого прута изогнут крюком, другой имеет плоскую форму и предназначен для поднятия тяжестей. Этот инструмент позволяет перемещать тяжёлые грузы, вскрывать двери и выполнять множество других дел, где небольшой рычаг может оказаться полезным. При использовании монтировки для таких целей, как выламывание дверей, взлом сундуков и перемещение на короткие расстояния тяжёлых предметов (например, камней или статуй), *сила* персонажа считается выше на одну ступень. Монтировка также является неплохим оружием. Её параметры: урон *сила*+d6, *защита* –1, ББ 1.

**Отмычки:** персонаж, пытающийся вскрыть замок без этих инструментов, получает штраф –2 на проверку *взлома*.

**Палатка:** двухместная палатка из водонепроницаемого материала, натянутого на каркас.

**Свеча:** свеча ярко освещает круг радиусом 2 клетки в течение двух часов. Она погаснет, если окажется на сильном ветру, или если держащий её персонаж побежит.

**Факел:** факел ярко освещает круг радиусом 4 клетки. Правильно изготовленный факел горит в течение часа. Импровизированные факелы можно сделать из дерева, ветоши и масла (потребуется 0,5 литра на каждые 10 штук). Такой факел будет гореть всего полчаса.

**Фонарь, керосиновый:** фонарь ярко освещает круг радиусом 4 клетки в течение трёх часов на каждые 0,5 литра масла. При падении фонарь с вероятностью 50% разобьётся, при этом есть шанс, что огонь распространится (см. стр. 113).

**Фонарь «бычий глаз»:** фонарь «бычий глаз» работает так же, как и обычный, однако дополнительно оснащён шторкой с отражателем, которая позволяет направить свет через маленькое отверстие с мощной собирающей линзы. Конус света, создаваемый таким фонарём, соответствует конусному шаблону. При падении фонарь «бычий глаз» с вероятностью 50% разобьётся, при этом есть шанс, что огонь распространится (см. стр. 113).

**Фонарь, полицейский:** фонарь ярко освещает либо луч на 10 клеток вперёд, либо *конусный шаблон*. Комплекта батареек ($2) хватает на 4 часа беспрерывной работы. Такой фонарь можно использовать в качестве дубинки (при *осложнении* он ломается).

# ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Ниже представлены примеры наземных, водных и воздушных транспортных средств, включая военную технику вроде танков и бронированных автомобилей.

**Ускорение/предельная скорость (Уск/ПС):** ускорение и предельная скорость в клетках за раунд.

*Ускорение* отражает количество клеток, на которое можно увеличить скорость за один раунд, при использовании тактической карты. Ускорение гужевого траснпорта равно половине шага животного.

*Предельная скорость* транспортных средств установлена для боёв с использованием тактической карты. Она не отличается абсолютной реалистичностью, но зато подходит для игры за столом. При создании собственных транспортных средств берите за *предельную скорость* 1/3 максимальной скорости (км/ч) для военной техники, и 1/6 — для гражданского транспорта. В случае с ускорением ориентируйтесь на примеры в таблице транспортных средств.

**Манёвренность (МНВР):** относительное число), которое определяет, насколько эффективно воздушные суда набирают высоту по сравнению друг с другом. Об этом написано в правилах *погонь* на стр 124. Вводя в игру собственные транспортные средства, ориентируйтесь на следующую таблицу:

| МНВР. | Примеры |
|---|---|
| –2 | Вертолёты в стиле стимпанк |
| –1 | Транспортные средства, очень медленно набирающие высоту (гражданские вертолёты) |
| 0 | Бомбардировщики Второй Мировой, «тяжёлый» транспорт, современные вертолёты |
| 1 | Лёгкий гражданский транспорт, средние военные истребители |
| 2 | Ранние лёгкие истребители |
| 3 | Реактивные самолёты; скоростные истребители |

**Прочность:** устойчивость транспортного средства к повреждениям. Через «+» обозначается его броня. Если вместо одной величины брони в скобках приведено три, это отражает разницу прочности ***носа,***

***бортов*** и ***кормы*** транспортного средства. Вычисление прочности — задача непростая, так как материал может варьироваться, сильные и слабые места отличаться и т. д. Для облегчения процесса отталкивайтесь от данных, приведённых в таблице:

| Вес в тоннах | Базовая прочность |
|---|---|
| <1 | 6–8 |
| 2–4 | 9–11 |
| 5–25 | 11–12 |
| 26–60 | 13–14 |
| 61–100 | 15–18 |
| 100–200 | 19–22 |
| Далее за каждые 100 тонн | +3–5 к прочности |

Оценивая броню, берите примерную толщину металла, из которого она изготовлена, в сантиметрах и умножайте на 5. Это удобный базовый показатель. Если вам нужны более точные числа, вы их можете получить, ориентируясь на тип и качество металла, а также площадь поверхности транспортного средства, которая им покрыта, и т. д.

**Команда и пассажиры (КиП):** экипаж, плюс количество лиц, которое может разместиться в данном транспортном средстве. 2+8, например, означает, что требуется 2 члена команды, а также можно взять на борт 8 пассажиров.

**Цена:** примерная стоимость транспортного средства. Военная техника не по карману большинству персонажей и закупается для государственных войск.

**Примечания**

**Амфибии:** может передвигаться не только по суше, но и по воде.

**Внедорожник:** каждую клетку труднопроходимых участков считайте за полторы (а не за две).

**Гусеничный:** если не указано иного, считается, что все транспортные средства колёсные. Гусеничный транспорт может с лёгкостью преодолевать большинство препятствий типа поваленных деревьев, и для него каждая клетка труднопроходимых участков считается за полторы (а не за две).

**Космический корабль:** предназначен для функционирования в открытом космосе. Если у него также есть свойство *атмосферный*, то этот корабль может как входить в атмосферу, так и покидать её.

**Наклонная броня:** более эффективна, чем обычная. На дистанционные атаки против цели накладывается штраф –2.

**Неподвижная пушка:** оружие нельзя повернуть.

**Оружие:** указано в описании транспорта.

**Парящий:** транспорт игнорирует большинство низких наземных препятствий и воду.

**Подушки безопасности:** при проверке урона, полученного пассажиром при аварии, вдвое уменьшите количество игральных костей (округление вниз) и уберите ещё одну.

**Прибор ночного виденья (ПНВ):** «старлайт» и прочие приборы ночного виденья отменяют штрафы за *сумерки* и *темноту*.

**ПРО (противоракетная оборона):** некоторые реактивные самолёты и космические корабли снабжены системой про: дипольные отражатели, инфракрасные и другие ложные цели. Число ПРО указывает на уровень защищённости, а не на конкретное количества отражателей или ложных целей. При использовании система ПРО добавляет +2 к проверкам *пилотирования* в текущем раунде, но только при уклонение от ракет.

**Стабилизатор:** автоматизированная компенсаторная система, которая уменьшает штрафы за ненадёжную поверхность при стрельбе из определённого орудия (как правило, главного) во время движения до –1 (обычно –2). Улучшенный стабилизатор полностью отменяет штраф.

**Стелс:** особые технологии снижения заметности накладывают штраф –4 на попытки найти транспорт при помощи систем обнаружения.

**Тепловизор:** уменьшает вдвое штрафы за темноту (округление вниз) при атаке целей с тепловым излучением.

**Тяжёлое оружие:** может повредить транспортные средства с тяжёлой бронёй.

**Тяжёлая броня:** только тяжёлое оружие может нанести повреждения этому виду транспорта, вне зависимости от проверок урона. Таким образом, даже самым метким выстрелом из пистолета не взорвёшь танк. Танк с тяжёлой бронёй получает вдвое меньше урона от столкновения с препятствиями и транспортными средствами, у которых нет тяжёлой брони.

| Тип | Броня | Вес* | Цена в $ | Примечания |
|---|---|---|---|---|
| **Средневековые доспехи** | | | | |
| Кожаный | +1 | 7,5 | 50 | закрывает торс, руки и ноги |
| Кольчуга | +2 | 12 | 300 | закрывает торс, руки и ноги |
| Латная кираса | +3 | 12 | 400 | закрывает торс |
| Латные наручи | +3 | 5 | 200 | закрывает руки |
| Латные поножи | +3 | 7,5 | 300 | закрывает ноги |
| Шлем, открытый | +3 | 2 | 75 | закрывает голову в 50% случаев (1–3 на d6) |
| Шлем, закрытый | +3 | 4 | 150 | закрывает голову |
| **Конский доспех** | | | | |
| Кожаный доспех | +1 | 7,5 | 200 | для лошадей |
| Латный бардинг | +3 | 15 | 1250 | для лошадей |
| **Щиты**** | | | | |
| Щит, малый (баклер) | — | 4 | 25 | *защита* +1 |
| Щит, средний | —/+2 | 6 | 50 | *защита* +1 |
| Щит, большой | —/+2 | 10 | 200 | *защита* +2 |
| Штурмовой щит (кевлар) | —/+4 | 15 | 800 | *защита* +2, отменяет ББ4 (не суммируется), –4 к проверкам *стрельбы* из-за щита |
| Штурмовой щит (бронестекло) | —/+4 | 10 | 2500 | *защита* +2, –2 к проверкам *стрельбы* из-за щита |
| Энергетический щит | —/+10 | 0 | военное | *защита* +2, –2 к проверкам *стрельбы* из-за щита, армия далёкого будущего |
| **Современная защита** | | | | |
| Бронежилет | +2/+4 | 6 | 80 | закрывает торс |
| Бронежилет (кевлар) | +2/+4 | 4 | 250 | закрывает торс, отменяет ББ 4 (не суммируется) |
| Бронежилет (кевлар с керамическими вставками) | +4/+8 | 6 | 2500 | закрывает торс, отменяет ББ 4 (не суммируется), см. кевлар для дополнительного описания |
| Мягкий бронежилет | +2/+0 | 2 | 50 | закрывает торс, скрытое ношение (необходима проверка *внимания* (–4) для обнаружения) |
| Мотошлем | +3 | 2,5 | 75 | закрывает голову в 50% случаев (1–3 на d6) |
| Стальная каска | +4 | 2,5 | 80 | закрывает голову в 50% случаев (1–3 на d6) |
| **Футуристическая броня** | | | | |
| Жидкая броня | +3 | 4 | 500 | закрывает всё тело, армия далёкого будущее, скрытое ношение (проверка *внимания* (–4)) |
| Отражающая броня | +10 | 2,5 | 200 | закрывает всё тело, армия далёкого будущее, *броня* учитывается только против лазеров |
| Пехотная боевая броня | +6 | 10 | военное | закрывает всё тело, армия ближайшего будущего, сапёры и штурмовые отряды |
| Тяжёлая броня | +8 | 15 | военное | закрывает всё тело, армия будущего |
| Энергоброня (разведка) | +10 | 0 | военное | закрывает всё тело, армия далёкого будущего |
| Энергоброня (пехотная) | +12 | 0 | военное | закрывает всё тело, армия далёкого будущего |
| Энергоброня (штурмовая) | +14 | 0 | военное | закрывает всё тело, армия далёкого будущего |

** Это вес надетой брони. Броня, переносимая персонажем отдельно, весит в два раза больше.*
*** Щит защищает только от фронтальных атак и атак слева (для персонажа-правши).*

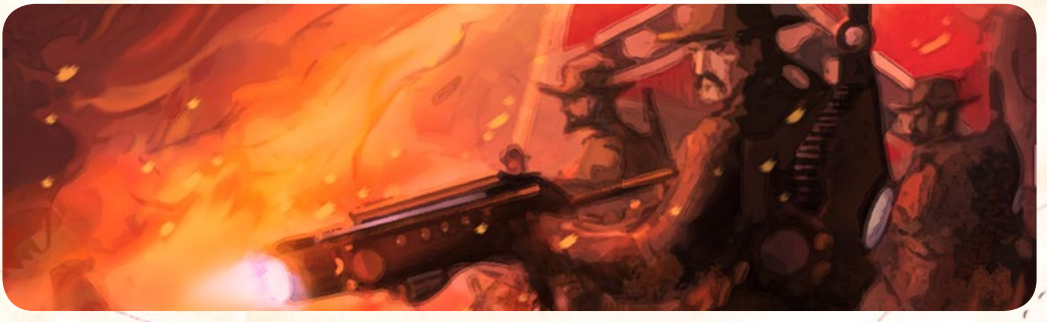
| Тип | Урон | Вес | Цена в $ | Примечания |
|---|---|---|---|---|
| **Средневековые клинки** | | | | |
| Двуручный меч | сила+d10 | 6 | 400 | *защита* –1, двуручное |
| Длинный меч | сила+d8 | 4 | 300 | включает в себя тяжёлые сабли |
| Катана | сила+d6+2 | 3 | 1000 | ББ 2 |
| Кинжал | сила+d4 | 0,5 | 25 | — |
| Короткий меч | сила+d6 | 2 | 200 | включает в себя лёгкие сабли |
| Полуторный меч | сила+d8 | 5 | 350 | *защита* –1, если взят двумя руками, то +1 к урону |
| Шпага | сила+d4 | 1,5 | 150 | *защита* +1 |
| **Топоры и булавы** | | | | |
| Боевой молот | сила+d6 | 4 | 250 | ББ 1 против жёсткой *брони* |
| Боевой цеп | сила+d8 | 5,5 | 350 | игнорирует щиты и укрытие, *защита* –1, двуручное |
| Двуручный топор | сила+d10 | 7,5 | 500 | ББ 1, *защита* –1, двуручное |
| Кистень | сила+d6 | 4 | 200 | игнорирует щиты и укрытие |
| Кувалда | сила+d8 | 10 | 400 | ББ 2 против жёсткой *брони*, *защита* –1, двуручное |
| Секира | сила+d8 | 5 | 300 | — |
| Топор | сила+d6 | 1 | 200 | — |
| **Средневековое древковое оружие** | | | | |
| Алебарда | сила+d8 | 7,5 | 250 | дальность 1, двуручное |
| Глефа/бердыш | сила+d8 | 6 | 400 | +1 к урону, если используется двумя руками |
| Копьё | сила+d6 | 2,5 | 100 | *защита* +1, *дальность* 1, двуручное |
| Пика кавалерийская | сила+d8 | 5 | 300 | ББ 2 при атаке верхом, *дальность* 2, только для всадника |
| Пика пехотная | сила+d8 | 12 | 400 | дальность 2, двуручное |
| Посох | сила+d4 | 4 | 10 | *защита* +1, *дальность* 1, двуручное |
| **Современное оружие ближнего боя** | | | | |
| Бензопила | 2d6+4 | 10 | 200 | При *осложнении (1)* на проверке *драки* персонаж наносит урон себе, а не цели |
| Дубинка резиновая | сила+d4 | 0,5 | 10 | часто используется защитниками правопорядка |
| Кастет | сила+d4 | 0,5 | 20 | герой, вооружённый кастетом, считается *безоружным* |
| Нож выкидной | сила+d4 | 0,5 | 10 | –2 на проверки *внимания*, когда спрятан |
| Нож для выживания | сила+d4 | 1,5 | 50 | +1 к проверке *выживания* |
| Палка-дробилка | 3d6 | 2 | 5 | палка с примотаным патроном от дробовика. После каждого удара требуется перезарядка (1 действие). |
| Штык-нож | сила+d4 | 0,5 | 25 | укреплённый на винтовке штык увеличивает урон до *сила* + d6 и даёт *защита* +1, *дальность* 1, двуручное |
| **Фантастическое оружие** | | | | |
| Лазерный меч | сила+d6+8 | 2,5 | 1000 | *ББ* 12 совсем нереалистично, но очень популярно |
| Мономолекулярный нож | сила+d4+2 | 0,5 | 250 | *ББ* 2, нельзя метать |
| Мономолекулярная нить | ловкость+d6 | 1 | 1500 | *ББ* 8, *тяжёлое оружие*, дальность 3, при *осложнении (1)* на проверке *драки* персонаж наносит урон себе, а не цели. |
| Мономолекулярный меч | сила+d8+2 | 4 | 500 | *ББ* 4 |

| Тип | Дистанция | Урон | ББ | Цена в $ | Вес | Боезапас | Режимы | МС | Примечания |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Средневековое дистанционное оружие** | | | | | | | | | |
| Арбалет | 15/30/60 | 2d6 | 2 | 500 | 5 | 1 | — | d6 | ПЗ 1 |
| Английский лук | 15/30/60 | 2d6 | — | 200 | 2,5 | 1 | — | d8 | — |
| Копьё | 3/6/12 | сила+d6 | — | 100 | 2,5 | 1 | — | d6 | — |
| Лук | 12/24/48 | 2d6 | — | 250 | 1,5 | 1 | — | d6 | — |
| Нож/кинжал | 3/6/12 | сила+d4 | — | 25 | 0,5 | 1 | — | — | — |
| Праща | 4/8/16 | сила+d4 | — | 10 | 0,5 | 1 | — | — | — |
| Топор метательный | 3/6/12 | сила+d6 | — | 75 | 1 | 1 | — | — | — |
| **Раннее пороховое оружие** | | | | | | | | | |
| Мушкет (.75) | 10/20/40 | 2d8 | — | 300 | 7,5 | 1 | — | d6 | ПЗ 2 |
| Мушкетон (8 к) * | 10/20/40 | 1-3d6* | — | 300 | 6 | 1 | — | d6 | ПЗ 2 |
| Пистоль (.60) | 5/10/20 | 2d6+1 | — | 150 | 1,5 | 1 | — | — | ПЗ 2 |
| Спрингфилд (.52) | 15/30/60 | 2d8 | — | 250 | 5,5 | 1 | — | d6 | ПЗ 2 |
| Штуцер (.45) | 15/30/60 | 2d8 | 2 | 300 | 4 | 1 | — | d6 | ПЗ 3 |
| **Пистолеты** | | | | | | | | | |
| Дерринджер (.44) | 5/10/20 | 2d6+1 | 1 | 150 | 1 | 2 | 1В | — | — |
| Colt 1911 (.45) | 12/24/48 | 2d6+1 | 1 | 200 | 2 | 7 | 1В, 2В, 6В | — | — |
| Desert Eagle (.50) | 15/30/60 | 2d8 | 2 | 300 | 4 | 7 | 1В, 2В, 6В | — | — |
| Glock (9 мм) | 12/24/48 | 2d6 | 1 | 200 | 1 | 17 | 1В, 2В, 6В | — | — |
| Ruger (.22) | 10/20/40 | 2d6-1 | — | 100 | 1 | 9 | 1В, 6В | — | — |
| **Револьверы** | | | | | | | | | |
| Colt Dragoon (.44) | 12/24/48 | 2d6+1 | — | 200 | 2 | 6 | 1В, 6В | — | — |
| S&W (.357) | 12/24/48 | 2d6+1 | 1 | 250 | 2 | 6 | 1В, 6В | — | — |
| S&W (.44) | 12/24/48 | 2d6+1 | 1 | 250 | 2,5 | 6 | 1В, 6В | — | — |
| Peacemaker (.45) | 12/24/48 | 2d6+1 | 1 | 200 | 1 | 6 | 1В, 6В | — | — |
| **Винтовки** | | | | | | | | | |
| Карабин Spencer (.52) | 20/40/80 | 2d8 | 2 | 250 | 4 | 7 | 1В | — | — |
| Barrett (.50) | 50/100/200 | 2d10 | 4 | 750 | 17 | 11 | 1В | d8 | позиционное, тяжёлое |
| Kar98 (7.92) | 24/48/96 | 2d8 | 2 | 300 | 4,5 | 5 | 1В | d6 | — |
| M1 (.30) | 24/48/96 | 2d8 | 2 | 300 | 5 | 8 | 1В, 2В, 6В | d6 | — |
| Sharps Big 50 (.50) | 30/60/120 | 2d10 | 2 | 400 | 5,5 | 1 | 1В | d8 | позиционное |
| Winchester 76 (.45 –.47) | 24/48/96 | 2d8 | 2 | 300 | 5 | 15 | 1В | d6 | — |
| **Дробовики** | | | | | | | | | |
| Двустволка (12 к) | 12/24/48 | 1-3d6 | — | 150 | 5,5 | 2 | 1В, залп 2 | — | двустволка |
| Обрез (12 к) | 5/10/20 | 1-3d6 | — | 150 | 3 | 2 | 1В, залп 2 | — | двустволка |
| Помповое ружьё (12 к) | 12/24/48 | 1-3d6 | — | 150 | 4 | 6 | 1В | — | дробовик |
| Streetsweeper (12 к) | 12/24/48 | 1-3d6 | — | 450 | 5 | 12 | 1В | — | дробовик |

** Мушкетон наносит урон 1d6 на дальней, 2d6 на средней и 3d6 на близкой дистанции.*

| Тип | Дистанция | Урон | ББ | Цена в $ | Вес | Боезапас | Режимы | МС | Примечания |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Автоматы** | | | | | | | | | |
| AK-47 (7.62) | 24/48/96 | 2d8+1 | 2 | 450 | 5 | 30 | 1В, авто 3 | d6 | — |
| H&K G3 (.308) | 24/48/96 | 2d8 | 2 | 400 | 5 | 20 | 1В, авто 3 | d6 | — |
| M-16 (5.56) | 24/48/96 | 2d8 | 2 | 400 | 4 | 20/30 | 1В, 3В, авто 3 | — | — |
| Steyr AUG (5.56) | 24/48/96 | 2d8 | 2 | 400 | 4 | 30 | 1В, 3В, авто 3 | — | — |
| **Пистолеты-пулеметы** | | | | | | | | | |
| H&K mp5 (9 мм) | 12/24/48 | 2d6 | 1 | 300 | 5 | 30 | 1В, авто 3 | — | — |
| MP40 (9 мм) | 12/24/48 | 2d6 | 1 | 300 | 5,5 | 32 | 1В, авто 3 | — | — |
| Tommy Gun (.45) | 12/24/48 | 2d6+1 | 1 | 350 | 6,5 | 50 | 1В, авто 3 | — | — |
| Uzi (9 мм) | 12/24/48 | 2d6 | 1 | 300 | 4,5 | 32 | 1В, авто 3 | — | — |
| **Пулемёты** | | | | | | | | | |
| 7.7 MG (япония) | 30/60/120 | 2d8 | 2 | 1000 | 15 | 250 | 1В, авто 3 | — | позиционное |
| Дегтярёва (7.62) | 30/60/120 | 2d8+1 | 2 | 1000 | 13 | 60 | 1В, авто 3 | — | стационарное |
| ПК (7,62) | 30/60/120 | 2d8 | 2 | 1000 | 12 | 250 | авто 4 | d8 | позиционное |
| Besa MG (7.92) | 40/80/160 | 2d8 | 2 | 1000 | 27 | 50 | 1В, авто 3 | — | стационарное |
| Gatling (.45) | 24/48/96 | 2d8 | 2 | 500 | 20 | 100 | авто 3 | — | стационарное |
| НСВ-12,7 «Утёс» | 50/100/200 | 2d10 | 4 | 3000 | 36 | 50 | 1В, авто 3 | — | стационарное, тяжёлое |
| M1919 (.30) | 24/48/96 | 2d8 | 2 | 750 | 16 | 250 | авто 3 | — | стационарное |
| M2 Browning (.50) | 50/100/200 | 2d10 | 4 | 1000 | 42 | 200 | 1В, авто 3 | — | стационарное, тяжёлое |
| M60 (7.62) | 30/60/120 | 2d8+1 | 2 | 1000 | 16 | 200 | авто 3 | d8 | позиционное |
| MG (14.5 Мм) | 50/100/200 | 3d6 | 2 | 5000 | 15 | 100 | 1В, авто 3 | — | стационарное |
| MG34 (7.92) | 30/60/120 | 2d8+1 | 2 | 500 | 13 | 200 | авто 3 | d8 | позиционное |
| MG42 (7.92) | 30/60/120 | 2d8+1 | 2 | 500 | 13 | 200 | авто 4 | d8 | позиционное |
| SAW (5.56) | 30/60/120 | 2d8 | 2 | 750 | 10 | 200 | авто 4 | d8 | позиционное |
| **Фантастическое оружие дальнего боя** | | | | | | | | | |
| Лазерная винтовка | 30/60/120 | 1-3d6** | — | 300 | 4 | 48 | 1В, 3В, авто 3 | d6 | — |
| Лазерный пистолет | 15/30/60 | 1-3d6** | — | 200 | 2 | 24 | 1В, 2В | — | — |
| Лазерный пулемёт | 50/100/200 | 1-3d6** | — | 500 | 7,5 | 200 | 1В, авто 5 | d8 | — |

*** Увеличение урона увеличивает расход боезапаса. Например, выстрел с уроном 3d6 расходует 3 единицы боезапаса.*

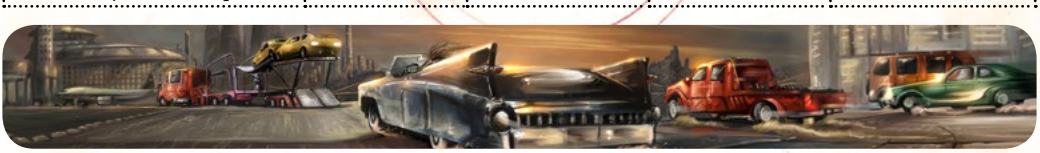


| Тип | Дистанция | Урон | ББ | Цена | МС | Область поражения | Вес | Примечания |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Артиллерийские орудия** | | | | | | | | |
| Катапульта | 24/48/96 | 3d6 | 4 | военное | — | СШ | — | тяжёлое, ПЗ 2 |
| Пушка (картечь) | 24 *клетки* | 2d6 | — | — | — | СШ | — | смотри описание |
| Пушка (шрапнель) | 50/100/200 | 3d6 | — | — | — | СШ | — | смотри описание |
| Пушка (ядро) | 50/100/200 | 3d6+1 | 4 | военное | — | — | — | смотри описание, тяжёлое |
| **Гранаты** | | | | | | | | |
| Mk67 Pineapple (US) | 5/10/20 | 3d6 | — | военное | — | СШ | 1 | — |
| Potato Masher (Ger) | 5/10/20 | 3d6-2 | — | военное | — | СШ | 1 | — |
| **Мины** | | | | | | | | |
| Противопехотная | — | 2d6+2 | — | военное | — | МШ | 5 | — |
| Противотанковая | — | 4d6 | —/5 | военное | — | СШ | 10 | тяжёлое, ББ 5 против наименьшей *брони/2* |
| MON-50 | — | 3d6 | — | военное | — | СШ | 2 | направленная мина; как картечь |
| SMi-44 | — | 3d6 | — | военное | — | МШ | 4,5 | выпрыгивающая мина |
| **Огнемёты** | | | | | | | | |
| Огнемёт | КШ | 2d10 | — | военное | d8 | КШ | 35 | игнорирует *броню* |
| **Ракеты** | | | | | | | | |
| Hellfire | 75/150/300 | 5d8 | 150 | военное | — | СШ | — | тяжёлое, залп 4 |
| Sidewinder | 100/200/400 | 4d8 | 6 | военное | — | СШ | — | тяжёлое, залп 2 |
| Sparrow | 150/300/600 | 5d8 | 6 | военное | — | СШ | — | тяжёлое, залп 2 |
| TOW | 100/200/400 | 4d6 | 140 | военное | — | СШ | — | тяжёлое, позиционное |
| **Реактивные установки** | | | | | | | | |
| Базука | 24/48/96 | 4d8 | 9 | военное | — | СШ | 6 | тяжёлое, позиционное, (2 кг/заряд) |
| AT-4 | 24/48/96 | 4d8+2 | 40 | военное | d4 | СШ | 7,5 | тяжёлое, позиционное |
| M203 (40 мм) | 24/48/96 | 4d8 | — | военное | d4 | СШ | 1,5 | тяжёлое, позиционное |
| M72 Law | 24/48/96 | 4d8+2 | 30 | военное | d4 | СШ | 2,5 | тяжёлое, позиционное |
| Panzerfaust | 12/24/48 | 4d8 | 20 | военное | d4 | СШ | 5 | тяжёлое, позиционное |
| Panzershrek | 15/30/60 | 4d8 | 17 | военное | d6 | СШ | 10 | тяжёлое, позиционное, (4 кг/заряд) |

# АРТИЛЛЕРИЯ И ПРОТИВОТАНКОВЫЕ ОРУДИЯ

Большинство танковых орудий способно вести огонь как бронебойными (ББ), так и фугасными (Ф) снарядами. Например, 37 мм артиллерийское орудие наносит урон 4d8 бронебойными снарядами с ББ 3 или урон 4d6 фугасными снарядами с ББ 3 и *средним шаблоном* поражения.

| Тип | Дистанция | Бронебойный | Фугас | Примечания |
|---|---|---|---|---|
| 20 мм пушка | 50/100/200 | 2d12, ББ 4 | — | тяжёлое, авто 4 |
| 25 мм пушка | 50/100/200 | 3d8, ББ 4 | — | тяжёлое, авто 3 |
| 30 мм пушка | 50/100/200 | 3d8, ББ 6 | — | тяжёлое, авто 3 |
| 37 мм арт. орудие | 50/100/200 | 4d8, ББ 3 | 4d6, ББ 3, СШ | тяжёлое, авто 3 |
| 40 мм пушка | 75/150/300 | 4d8, ББ 5 | 3d8, ББ 2, СШ | тяжёлое, авто 4 |
| 2-фунтовое танковое орудие | 75/150/300 | 4d8, ББ 5 | 3d6, ББ 2, СШ | тяжёлое |
| 57 мм арт. орудие | 75/150/300 | 4d8, ББ 4 | 3d8, ББ 2, СШ | тяжёлое |
| 75 мм танковое орудие | 75/150/300 | 4d10, ББ 6 | 3d8, ББ 4, СШ | тяжёлое |
| 75 мм (Германия) | 75/150/300 | 4d10, ББ 13 | 3d8, ББ 5, СШ | тяжёлое |
| 76 мм танковое орудие | 75/150/300 | 4d10, ББ 12 | 3d8, ББ 5, СШ | тяжёлое |
| 88 мм (Германия) | 100/200/400 | 4d10+1, ББ 24 | 4d8, ББ 8, СШ | тяжёлое |
| 120 мм танковое орудие | 100/200/400 | 5d10, ББ 68 | 4d8, ББ 30, СШ | тяжёлое |
| 76 мм орудие (СССР) | 75/150/300 | 4d10, ББ 11 | 3d8, ББ 4, СШ | тяжёлое |
| 125 мм танковое орудие | 100/200/400 | 5d10, ББ 64 | 4d8, ББ 45, СШ | тяжёлое |
| 100МВт лазер | 150/300/600 | 5d10, ББ 100 | — | тяжёлое |
| 20МВт импульсный лазер | 75/150/300 | — | 3d6+2, ББ 10, БШ | тяжёлое |



# БОЕПРИПАСЫ

| Боеприпасы | Вес | Цена в $ | Примечания |
|---|---|---|---|
| Арбалетный болт* (10) | 1 | 20 | ББ 2 (обычный болт) |
| Батарея для лазера | 0,5 | 25 | полный магазин |
| Заряд (20), пуля и порох | 1 | 60 | дымный порох |
| Камень для пращи (20) | 1 | 1 | можно найти прямо на земле: требуется проверка *внимания* и 1d10 минут. |
| Патроны (100), малый калибр | 3 | 20 | калибр от .22 до .32 |
| Патроны (100), средний калибр | 5 | 50 | калибр от .357 до .45 |
| Патроны (100), большой калибр | 8 | 100 | калибры от .50 и большинство винтовочных |
| Стрела* (10) | 1 | 5 | — |
| Смертоносная стрела (10) | 1 | 10 | урон +1, встречается в игровых мирах в восточном антураже |
| Тефлоновая стрела (10) | 1 | 50 | ББ 2, современность |

** Использованные стрелы и болты можно повторно использовать, если на броске d6 выпало 4-6. В противном случае, стрела считается сломанной или утерянной.*

| Предметы | Цена в $* | Вес |
|---|---|---|
| **Снаряжение** | | |
| Абордажная кошка и трос | 100 | 1 |
| Бутыль (керамическая) | 5 | 0,5 |
| Верёвка (20 метров) | 10 | 7,5 |
| Зажигалка | 2 | — |
| Зонт | 5 | 1 |
| Инструменты, набор врача | 200 | 2,5 |
| Инструменты, набор художника | 300 | 1 |
| Инструменты, набор ремесленника | 100 | 8 |
| Кирка, шахтёрская | 5 | 4 |
| Колчан (вмещает 20 стрел/болтов) | 25 | 1 |
| Лопата | 5 | 2 |
| Масло или керосин (0,5 литра) | 2 | 0,5 |
| Мешок джутовый (на 50 литров) | 2 | 2 |
| Молоток | 10 | 0,5 |
| Монтировка | 10 | 1 |
| Мыло | 1 | 0.1 |
| Наручники (кандалы) | 15 | 1 |
| Огниво | 3 | 0,5 |
| Одеяло | 10 | 2 |
| Отмычки | 200 | 0,5 |
| Палатка | 175 | 5 |
| Рюкзак | 50 | 1 |
| Свеча | 1 | 0.1 |
| Свисток | 2 | — |
| Сотовый телефон | 100 | — |
| Спальный мешок | 25 | 2 |
| Точильный камень | 5 | 0,5 |
| Факел | 5 | 0,5 |
| Фляга (бурдюк) | 5 | 0,5 |
| Фонарь, «бычий глаз» | 50 | 1,5 |
| Фонарь, керосиновый | 25 | 1,5 |
| Фонарь, полицейский | 20 | 1,5 |
| Фотоаппарат | 75 | 1 |
| Фотоаппарат, одноразовый | 10 | 0,5 |
| Фотоаппарат, цифровой | 300 | 0,5 |

| Предметы | Цена в $* | Вес |
|---|---|---|
| **Одежда** | | |
| Деловая одежда | 200 | — |
| Зимние ботинки | 100 | 0,5 |
| Зимнее снаряжение | 200 | 1,5 |
| Камуфляж | 20 | — |
| Повседневная одежда | 20 | — |
| Походные ботинки | 100 | — |
| **Еда** | | |
| Фаст-фуд | 5 | 0,5 |
| Рацион/паёк, готовый к употреблению | 10 | 0,5 |
| Рационы (5 приёмов пищи на неделю) | 10 | 2,5 |
| Ресторан | 15+ | — |
| **Животные** | | |
| Лошадь | 300 | — |
| Боевая лошадь | 750 | — |
| Седло | 10 | 5 |
| Седло усовершенствованное | 50 | 5 |
| Латный бардинг (+3) | 1250 | 30 |
| **Компьютеры** | | |
| GPS-навигатор | 250 | 0,5 |
| Коммуникатор/смартфон | 250 | 0,5 |
| Ноутбук | 1200 | 2,5 |
| Стационарный компьютер | 800 | 10 |
| **Системы наблюдения** | | |
| Подслушивающее устройство для сотовой связи | 650 | 2,5 |
| Телефон монтёра (проверка *ремонта* для подключения к телефонной линии) | 150 | 1 |
| Прибор ночного видения, пассивный (нет штрафов за темноту и сумерки) | 1000 | 1,5 |
| Прибор ночного видения, активный (нет штрафов за плохое освещение) | 2500 | 2 |
| Параболический микрофон (до 200 м) | 750 | 2 |
| Телефонный «жучок» | 250 | — |
| Прибор для обнаружения радиопередатчиков (устройств подслушивания) | 525 | 0,5 |
| Шпионская камера с микрофоном, встраиваемая в пуговицу | 2000 | — |

** Стоимость обычных вещей зависит от мира игры и доступного уровня технологий. Например, лошадь на Диком Западе стоила $300, а в наше время цена лошади составляет тысячи долларов.*

| Транспорт | Уск/ПС | Прочность | КиП | Цена в $ | Примечания |
|---|---|---|---|---|---|
| **Гражданский транспорт** | | | | | |
| Конный экипаж | *шаг* | 8+2 | 1+3 | 1–3 тыс + | см. лошадь на стр. 184 |
| Авто нач. XX в. | 5/16 | 6+2 | 1+3 | 1000 | «Ford Model T» и т. п. |
| Мотоцикл | 20/36 | 6+2 | 1+1 | 3000 | уличный мотоцикл |
| Кроссовый мотоцикл | 15/32 | 6+2 | 1 | 2000 | +4 прочность при прыжках; внедорожник |
| Автомобиль B класса | 10/36 | 7+3 | 1+3 | 5–14 тыс + | Лада Калина, Chevrolet Aveo |
| Автомобиль C класса | 20/40 | 8+3 | 1+4 | 20–60 тыс + | подушки безопасности, элементы роскоши |
| Внедорожник | 20/40 | 11+3 | 1+7 | 20–60 тыс + | элементы роскоши, внедорожник |
| Спортивное авто | 30/56 | 7+3 | 1+3 | 15–300 тыс + | от Мустангов до Ламборджини |
| Тягач | 5/30 | 12+4 | 1+1 | 150–300 тыс + | прочность прицепа 12+2 |
| **Военный транспорт времён Второй Мировой Войны** | | | | | |
| Джип | 10/40 | 6+1 | 2+3 | военное | внедорожник |
| *Вооружение: M2 .50 закреплённый на стойке по центру машины* | | | | | |
| M4 Sherman | 5/12 | 12+(9/4/4) | 5 | военное | тяжёлая броня, стабилизатор, гусеничный |
| *Вооружение: американская танковая пушка 75-мм M3, два пулемёта M1919, пулемёт M2 12.7-мм на командирском люке* | | | | | |
| M5A1 Stuart | 5/14 | 10+(5/3/3) | 4 | военное | тяжёлая броня, стабилизатор, гусеничный |
| *Вооружение: американская танковая пушка 37-мм, спереди пулемёт M1919 и M2 12.7-мм на командирском люке* | | | | | |
| Churchill VII | 5/5 | 14+(9/8/7) | 5 | военное | тяжёлая броня, гусеничный |
| *Вооружение: американская танковая пушка 40-мм, два пулемёта Besa* | | | | | |
| Daimler | 10/18 | 10+(1/1/1) | 2+3 | военное | тяжёлая броня, внедорожник |
| *Вооружение: британская противотанковая пушка «Двухфунтовка», пулемёт Besa* | | | | | |
| T-34/76 | 5/14 | 12+(7/5/6) | 4 | военное | тяжёлая броня, гусеничный |
| *Вооружение: советская танковая пушка 76-мм, два 7.62-мм пулемёт ДТ* | | | | | |
| БА-64Б | 5/20 | 10+(2/1/1) | 2 | военное | тяж. броня, наклонная броня, гусеничный |
| *Вооружение: 7.62-мм пулемёт ДТ* | | | | | |
| SDKfz 234/2 (Пума) | 5/20 | 11+(4/1/1) | 4 | военное | тяжёлая броня, внедорожник |
| *Вооружение: 50-мм пушка, пулемёт MG34* | | | | | |
| PzIVJ | 5/10 | 12+(8/3/2) | 5 | военное | тяжёлая броня, гусеничный |
| *Вооружение: немецкая пушка 75-мм, два пулемёта MG34* | | | | | |
| PzVI Тигр | 4/9 | 15+(10/8/8) | 5 | военное | тяжёлая броня, гусеничный |
| *Вооружение: немецкая пушка 88-мм, два пулемёта MG34* | | | | | |

# НАЗЕМНЫЙ ТРАНСПОРТ

| Транспорт | Уск/ПС | Прочность | КиП | Цена в $ | Примечания |
|---|---|---|---|---|---|
| **Совеменный боевой транспорт** | | | | | |
| M1A1 Abrams | 5/24 | 17+(60/41/12) | 4 | военное | тяжёлая броня, стабилизатор, гусеничный |
| *Вооружение: 120-мм пушка, два пулемёта M60, пулемёт 12.7-мм на командирском люке* | | | | | |
| M2 Bradley | 5/28 | 12+(4/3/2) | 3+7 | военное | тяжёлая броня, стабилизатор, гусеничный |
| *Вооружение: 25-мм автоматическая пушка, ПТРК TOW* | | | | | |
| Т-72 | 5/20 | 16+(45/15/10) | 3 | военное | тяжёлая броня, стабилизатор, гусеничный |
| *Вооружение: 125-мм пушка, 7.62-мм пулемёт ПК, НСВ-12,7-мм на командирском люке* | | | | | |
| Т-80 | 5/26 | 16+(50/19/10) | 3 | военное | тяжёлая броня, стабилизатор, гусеничный |
| *Вооружение: 125-мм пушка, 7.62-мм пулемёт ПК, НСВ-12,7-мм на командирском люке* | | | | | |
| БТР 70 | 7/30 | 12+(3/2/2) | 2+8 | военное | амфибия, внедорожник |
| *Вооружение: 14.5-мм КПВТ (аналог см. MG) и 7.62-мм ПК в башне* | | | | | |
| **Военный транспорт будущего** | | | | | |
| Парящий танк | 8/32 | 16+(100/80/60) | 3 | военное | тяжёлая броня, парящий, ПНВ, стабилизатор+ |
| *Вооружение: 100МВт лазер и 20МВт импульсный лазер* | | | | | |
| Парящий БТР | 10/30 | 15+(60/50/50) | 2+12 | военное | тяжёлая броня, парящий, стабилизатор+ |
| *Вооружение: 20МВт импульсный лазер* | | | | | |

# ВОДНЫЙ ТРАНСПОРТ

| Транспорт | Уск/ПС | Прочность | КиП | Цена в $ | Примечания |
|---|---|---|---|---|---|
| Гребная лодка | 1/2 | 6+2 | 1+3 | 500 | — |
| Гоночный катер | 20/40 | 8+2 | 1+3 | 60 тыс+ | — |
| Малая яхта | 2/10 | 11+2 | 1+9 | 500 тыс+ | — |
| Судно на подводных крыльях | 4/13 | 12+2 | 1+9 | 400 тыс+ | может носить различное вооружение |
| Торпедный катер | 3/10 | 11+2 | 10 | военное | тяжёлая броня |
| *Вооружение: MG .50 калибра (нос), MG .50 калибра (корма), 4 торпедных аппарата (нос)* | | | | | |
| Патрульный катер | 3/12 | 11+4 | 4 | военное | тяжёлая броня |
| *Вооружение: MG .50 калибра: 2 (нос), MG M60: 2 (левый и правый борта), MG .50 калибра (корма)* | | | | | |
| Галеон | 2/6 | 16+4 | 20+80 | 300 тыс+ | тяжёлая броня |
| *Вооружение: 46 пушек* | | | | | |
| Галера | 2/8 | 15+4 | 20+100 | 150 тыс+ | тяжёлая броня, Уск/ПС: 1/3 под парусом |
| *Вооружение: катапульта* | | | | | |

| Транспорт | Уск/ПС | МНВР | Прочность | КиП | Цена в $ | Примечания |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Гражданская авиация** | | | | | | |
| Вертолёт | 20/50 | −1 | 9+2 | 1+3 | 500 тыс + | — |
| Cessna Skyhawk | 20/48 | +1 | 10+2 | 1+3 | 150 тыс + | — |
| Биплан | 10/30 | +0 | 10+1 | 1 | 150 тыс + | — |
| Learjet | 25/200 | +3 | 12+2 | 2+10 | 20 млн + | — |
| Космический шаттл | 70/800 | +3 | 12+4 | 1+40 | 250 млн + | — |
| **Воздушный транспорт времён Второй Мировой Войны** | | | | | | |
| P-47 Thunderbolt | 20/172 | +1 | 12+2 | 1 | военное | — |
| *Вооружение: 8 пулемётов MG .50 калибра* | | | | | | |
| P-51 Mustang | 20/175 | +2 | 11+2 | 1 | военное | — |
| *Вооружение: 6 пулемётов MG .50 калибра* | | | | | | |
| B-17 Flying Fortress | 5/126 | −1 | 15+2 | 10 | военное | — |
| *Вооружение: 2 пулемёта MG .50 калибра на носовой турели, 2 пулемёта MG .50 калибра на верхней башне, 2 пулемёта MG .50 калибра на подфюзеляжной турели, 1 пулёмет MG .50 калибра на борту слева и справа, бомбы* | | | | | | |
| Spitfire Mk IIA | 15/145 | +1 | 9+1 | 1 | военное | — |
| *Вооружение: 8 пулемётов MG 3.03* | | | | | | |
| Japanese Zero | 20/140 | +1 | 10+2 | 1 | военное | — |
| *Вооружение: 2 шт. MG 7.7, 220-мм пушки* | | | | | | |
| Messerschmitt Bf.109 | 20/140 | +1 | 9+2 | 1 | военное | — |
| *Вооружение: 20-мм пушка, 213-мм пулемёта MG* | | | | | | |
| **Современный военно-воздушный транспорт** | | | | | | |
| UH-1 (Huey) | 15/48 | +0 | 12+2 | 4+12 | военное | — |
| *Вооружение: 2 x M60 MG* | | | | | | |
| AH-64 Apache | 20/60 | +0 | 12+4 | 2 | военное | ПНВ |
| *Вооружение: 30-мм пушка, 16 ракет Hellfire* | | | | | | |
| AV-8B Harrier | 20/180 | −1/+2 | 12+3 | 1 | военное | МНВР −1 при вертикальном взлёте и +2 при обычном. |
| *Вооружение: 25-мм пушка, 2 ракеты Sidewinder, бомбы* | | | | | | |
| F-15 Eagle | 50/700 | +4 | 12+4 | 1 | военное | ПНВ |
| *Вооружение: 20-мм пушка, 4 ракеты Sidewinder, 4 ракеты Sparrow, бомбы* | | | | | | |
| Су-27 | 40/625 | +4 | 12+4 | 1 | военное | ПНВ |
| *Вооружение: 30-мм пушка, 4 ракеты Sidewinder (советский эквивалент)* | | | | | | |

LUFTVERKEHRGESEL
KARL HAUSHOF
001 - ZYLB
FONOSA

# СИТУАТИВНЫЕ ПРАВИЛА

В этой главе приведены правила, которые могут быть полезны в частных случаях: как управлять целой группой союзников, как сделать погоню захватывающей, что делать при столкновении с такими опасностями, как огонь, вода, радиация. Если вы впервые читаете книгу, бегло просмотрите разделы ситуативных правил, чтобы иметь общее представление, и возвращайтесь, когда будут нужны подробности.

**Боевые манёвры:** особые приёмы, которые могут использовать персонажи во время сражений.

**Быстрые сражения:** способ легко узнать результат битвы, не разворачивая её в полноценную тактическую схватку.

**Массовые сражения:** во многих игровых мирах бушуют масштабные войны и разворачиваются кровопролитные сражения. Правила в этом разделе помогут ведущему и игрокам сделать сражение ярким и драматичным. Персонажи смогут принять в нём участие и повлиять на его исход.

**Вызов судьбе:** обезвредить бомбу, провести древний ритуал, взломать систему — всё это вызов судьбе. Эти правила превратят обычную проверку навыка в напряжённое и захватывающее испытание.

**Опасности:** сюда включены правила по усталости, синякам и шишкам, холоду, болезням, падениям, утоплению, пожарам, жаре, голоду, ядам, радиации, недосыпу и жажде.

**Страх:** что-то случается, когда персонаж сталкивается с «тем, что человеку не следует знать». Проверки *храбрости* и суровые последствия их провала прилагаются.

**Интерлюдии:** в книгах, фильмах и реальной жизни у героя находится масса возможностей поделиться с другими чем-то личным. В ролевых играх этому редко уделяют внимание, особенно когда ведущий концентрируется на стремительно развивающемся сюжете. Интерлюдии позволят исправить этот недочёт и придадут форму и смысл личным разговорам между приключениями, а также вознаградят игроков, которые прониклись своими персонажами и будут рады поделиться драматическими событиями из их прошлого.

**Социальные конфликты:** как быть с придворными интригами? Что делать, если герои обратились к королю с призывом о помощи, а их противник активно пытается им помешать обрести эту помощь? Этот раздел правил предлагает простую и захватывающую систему разрешения социальных конфликтов, основанную на навыке *убеждение* и на том, сколь успешен или неудачлив проситель.

**Союзники:** будь то крепкие вояки, отчаянные пираты или солдаты под командованием героя — все они союзники, и они зачастую являются важным элементом игры. Вы найдёте характеристики союзников, поймёте, как их задействовать и как сделать переживших ваши совместные приключения союзников сильнее.

**Путешествие:** здесь вы найдёте советы по путешествиям и примеры неожиданностей, с которыми персонажи могут столкнуться в пути.

**Транспорт:** сражения на транспортных средствах — неотъемлемый элемент приключений во многих мирах. В разделе представлены различные варианты правил боёв на головокружительных скоростях, описано как перемещать транспорт по тактической карте, как осуществлять атаки, конечно же, что бывает при потере управления.

**Погони:** головокружительная погоня охотника за стремительно ускользающей добычей. Используя достаточно простые правила, вы можете смоделировать как автомобильную погоню в каменных джунглях, так и суровые гонки на выживание в космосе.

**Преследование:** использование линейки вместо тактической карты делает сцену преследования не только простой, но и весьма наглядной. Эти правила требуют больше времени при использовании, чем правила погонь, но благодаря им детализация событий становится гораздо выше.

**Воздушные бои:** правила для стремительных и непредсказуемых схваток в воздухе, где каждый пилот стремится поймать врага в перекрестье прицела. Основаны на правилах преследования и легки в освоении.

**Правила игровых миров:** базовые правила — основа вашей кампании. Правила игровых миров помогают отличить одну игровую реальность от другой. Изменить можно практические всё —от того, как действует магия, до жестокости и смертоносности стычек с противниками.

## БОЕВЫЕ МАНЁВРЫ

Ниже приведён ряд правил по особым приёмам, которые могут использовать персонажи во время сражений.

### Автоматический огонь

Автоматическое оружие (обладающее режимом стрельбы *авто*) может стрелять гораздо быстрее, чем обычное огнестрельное оружие.

Если вы ведёте *автоматический огонь*, вы должны осуществить проверку *стрельбы*, но вместо одной игральной кости, соответствующий навыку, вы бросаете количество игральных костей, равное значению параметра *авто*. Затем вам нужно сравнить каждый результат со сложностью, чтобы определить, сколько выстрелов попало в цель.

Дикие карты бросают игральные кости, соответствующие навыку *стрельбы*, и один дикий кубик.

Вы можете выбрать любые цели, находящиеся в зоне поражения вашего оружия во время ведения *автоматического огня*, но их количество не может превышать параметр *авто*.

> ***Пример:*** *если Бак (дикая карта) использует оружие с авто 3, он бросает три игральные кости, соответствующие навыку стрельбы, и дикий кубик. Затем он выбирает три лучших результата из четырёх имеющихся и распределяет их по доступным ему противникам.*

**Автоматический огонь и боеприпасы:** эти правила могут показаться абстрактными, но именно благодаря ним нам не приходиться осуществлять проверку навыка для каждой отдельно взятой пули.

Каждая игральная кость, использующаяся для ведения *автоматического огня*, соответствует количеству патронов, равному параметру *авто* оружия. Это важно для подсчёта расхода боеприпасов, даже если считается, что всего одна пуля попадает в цель, нанося ей соответствующий урон.

При нехватке патронов в магазине, разделите весь оставшийся боезапас на параметр *авто* и используйте получившееся целое число игральных костей (округляя в меньшую сторону) для ведения огня, после чего обойма считается опустошённой.

> ***Пример:*** *при ведении автоматического огня из пистолета-пулемёта Томпсона (авто 3, оставшийся боезапас 5) обычно расходуется сразу 9 патронов, но сейчас будет использован остаток из 5 патронов, который даст всего одну игральную кость для проверки.*

**Огонь на подавление:** вместо того, чтобы атаковать отдельные цели, персонажи с автоматическим оружием могут «поливать» окружающее пространство огнём, надеясь поразить или хотя бы деморализовать максимальное количество противников. Чтобы обозначить область поражения *огнём на подавление*, на поле боя помещают *средний шаблон*, после чего персонаж осуществляет проверку *стрельбы*. На эту проверку распространяются стандартные штрафы за дистанцию, отдачу (см. дальше) и другие возможные факторы, но при этом атакующий игнорирует все модификаторы, связанные с самой целью. При провале проверки все выстрелы уходят «в молоко».

При успехе все гипотетические цели, находящиеся в области поражения, осуществляют проверку *характера*, добавляя любые модификаторы за *укрытие*, которые они получили бы при обычном выстреле. В случае провала цель оказывается *в шоке*. При *осложнении (1)* цель поражена и получает урон.

При *стрельбе на подавление* расходуется количество пуль, равное пятикратному значению параметра *авто*. К примеру, оружие с *авто* 3 расходует 15 пуль в раунд.

**Отдача:** следует отметить, что автоматический огонь редко оказывается точным из-за сильной отдачи между выстрелами. Из-за этого персонаж получает штраф –2 к проверкам *стрельбы* всякий раз, когда ведёт *автоматический огонь*. Штраф не налагается, если персонаж использует другие режимы стрельбы.

### *Распределение попаданий*

В случае *автоматического огня, залпа, быстрой атаки* или иных атак направленных сразу на несколько противников, действуйте описанным далее образом:

1. Бросьте все игральные кости.
2. Распределите результаты бросков по целям.
3. Определите какие атаки попали в цель.
4. Рассчитайте урон в случае успешных попаданий.

***Пример:*** *Бак и Вирджиния — два искателя приключений 20-ых годов XX века — пытаются сбежать из древних развалин на похищенном биплане. Внезапно они понимают, что их преследует злобный шаман культа аллигатора и его прислужники с промытыми мозгами.*

*Вирджиния разворачивает пулемёт Максим, установленный на биплане, и открывает огонь. Она хочет задержать их при помощи огня на подавление. Игрок берёт средний шаблон и кладёт его на стол в 14 клетках от своего персонажа — это средняя дистанция для Максима — после чего осуществляет проверку стрельбы. У него получается 13, но, учитывая штраф –2 за автоматический огонь, штраф –2 за неустойчивую поверхность (биплан) и штраф –2 за среднюю дистанцию, в результате остаётся 7. Тем не менее, это успех! Дикари, оказавшиеся в пределах шаблона, должны осуществить проверку характера и получить шок в случае провала. Те из них, кому удаётся добиться успеха, продолжают гнаться за бипланом, но те, кто столкнулся с осложнением — получают по пуле!*

### Атаки по площади

Взорвавшаяся граната или некоторые разрушительные заклинания воздействуют на обширную область и называются «атаками по площади». Как правило, площадь атаки соответствует *малому*, *среднему* или *большому шаблону*, которые вы можете найти на нашем сайте www.studio101.ru. Если вы не используете тактическую карту для боя, обратитесь к правилам для сражений без миниатюр на стр. 18.

Для того, чтобы произвести *атаку по площади*, персонаж помещает шаблон на стол, располагая его центр там, где должен находиться предполагаемый центр взрыва, после чего осуществляет проверку *стрельбы* или *метания*. При успехе центр оказывается именно там, где хотелось персонажу. Всё, что оказывается в области *шаблона* (пускай даже частично), подвергается воздействию. Урон определяется отдельно для каждой *дикой карты* и каждой группы *статистов*. При *атаках по площади* учитывается только та *броня*, которая защищает персонажа целиком.

**Отклонение:** при провале взрыв происходит не там, где предполагал персонаж. Насколько атака отклонилась от цели, зависит от того, бросали снаряд вручную или же выпускали из какого-либо оружия, а также от дистанции, на которой находилась предполагаемая цель (ближняя, средняя или дальняя).

Вам нужно бросить d6 в случае с метательным оружием (например, гранатой) или d10 в случае с реактивными снарядами, после чего умножить результат на 2 при средней дистанции и на 3 при дальней — это будет расстояние в клетках от желаемого центра *шаблона* до его реального места расположения.

После этого бросьте d12, чтобы определить направление отклонения снаряда, интерпретируя его по часовой стрелке.

Обратите внимание, снаряд не может отклониться больше, чем на половину расстояния, отделяющего его от первоначальной цели. И, разумеется, не способен улететь за спину того, кто его выпустил.

**Укрытие:** цели, которые *распластаны* или находятся в *укрытии*, частично защищены от *атак по площади*. Штраф, который налагался бы на проверку *стрельбы* при попытке атаковать этого персонажа, при *атаке по площади* прибавляется к его *броне*.

***Пример:*** *Бак, успевший вовремя запрыгнуть в окоп (надёжное укрытие), получает 4 пункта брони при взрыве авиабомбы над его головой.*

**Прыжок в укрытие:** у персонажей, находящихся в потенциальной области поражения, есть возможность избежать атаки по площади. Цели, которые видят приближение опасности, могут осуществить проверку *ловкости (–2)* для того, чтобы отпрыгнуть в сторону. В случае успеха вы должны переместить миниатюру героя за край шаблона (непосредственное место зависит от желания игрока).

Гранаты в аналогичной ситуации можно попытаться схватить и бросить обратно (см. стр. 77).

### Беззащитная цель

Иногда атакующему удаётся добиться эффекта неожиданности и застать противника в беззащитном положении. Обычно это происходит в тех случаях, когда оппонентов отделяет друг от друга всего несколько метров, но возможны и другие варианты (например, снайпер с соседней крыши).

Только ведущий может определить, когда один персонаж получает подобное преимущества над другим.

Обычно это происходит, когда жертва находится в заложниках, абсолютно не подозревает об опасности или же внезапно сталкивается с вооружённым противником, будучи безоружной.

В подобных ситуациях атакующий персонаж получает +4 к проверкам атаки и урона. В начале боя считается, что он застал жертву *врасплох* (см. стр. 17) .

### Безоружный противник

Если у персонажа есть оружие ближнего боя, а у его противника нет, то противник считается *безоружным* и, скорее всего, его ожидают большие неприятности. Соответственно, любой атакующий его вооружённый персонаж получает +2 к проверкам *драки*. Практически все животные и монстры считают вооружёнными, поскольку у них есть естественное оружие в виде когтей и зубов.

### Битва верхом

Персонажи, сражающиеся верхом, обладают определённым преимуществами и недостатками, описанными ниже.

Ездовые животные не получают карт действия — они действуют вместе со всадниками. Если в описании животного указано, что оно умеет сражаться (например, боевая лошадь), в ход своего наездника оно может атаковать любого противника, находящегося прямо перед ним. Нетренированные животные оказывают сопротивление, только будучи загнанными в угол.

**Атака с разбегу:** атакующий с разбегу всадник получает +4 к проверке урона при условии успешной проверки *драки*. Чтобы атака считалась *атакой с разбега*, всадник должен преодолеть как минимум 6 клеток по прямой линии в направлении противника.

**Бег:** всадники получают обычный штраф –2 за действия на бегу, если ездовое животное переходит на бег.

**Ближний бой:** персонажи, которые сражаются верхом, используют навык с меньшим значением, выбирая из *драки* или *верховой езды*. Кавалерист должен уметь хорошо держаться в седле!

**Дистанционные атаки:** при проверках *стрельбы* всадник получает штраф за *ненадёжную опору*.

**Падение:** всякий раз, когда наездник оказывается *в шоке* или получает *ранение*, он должен пройти проверку *верховой езды*, чтобы остаться в седле. В случае провала он падает. Если ездовое животное двигается, всадник получает 2d6 урона (если же скакун стоит на месте, то персонаж получает уровень *усталости*).

**Пики и копья:** оружие с *дальностью 1* или выше может быть использовано в случае кавалерийской атаки. Для этого персонаж (пеший или конный) должен быть *наготове*, когда всадник *атакует его с разбегу*. В этой ситуации прерывание совершается так же, как и обычно, но каждый оппонент прибавляет +2 к проверке *ловкости* за каждый пункт *дальности* его оружия. Победитель атакует первым и получает +4 к урону за *атаку с разбегу*, в то время как проигравший не получает преимуществ.

**Раненое ездовое животное:** когда животное оказывается *в шоке* или получает *ранение*, оно поднимается на дыбы или начинает брыкаться. Всадник должен пройти проверку *верховой езды* для того, чтобы остаться в седле. При провале его ожидают все неприятные последствия падения (см. выше). Ездовые животные, не привыкшие к условиям боя, оказавшись *в шоке*, бросаются бежать в случайном направлении, унося с собой всадников.

**Столкновения:** если всадник сталкивается с твёрдым препятствием, — например, со стеной, — и он, и его ездовое животное получают урон от столкновения, как описано на странице 120.

**Стрельба по всадникам:** выстрелы по всадникам подчиняются правилам по *невинным жертвам*, так как при промахе может пострадать ездовое животное. Разумеется, персонаж вправе специально атаковать ездовое животное.

### Быстрая атака

Персонажи, окружённые врагами, иногда полагаются на слепое везение. Персонаж наносит несколько яростных ударов клинком или стреляет на удачу.

При *быстрой атаке* в ближнем бою он может нанести три удара за одно действие. Пройдите проверку *драки (–4)* для каждого удара (*дикие карты* бросают один *дикий кубик* как обычно).

Персонажи с огнестрельным оружием (с режимом 6В) могут осуществить за одной действие 6 выстрелов со штрафом –4 каждый. Проверка *стрельбы* производится для каждого выстрела отдельно (*дикие карты* бросают один *дикий кубик* как обычно).

При быстрой атаке нельзя использовать преимущества, получаемые от других *манёвров* и *черт*, связанных с атакой нескольких персонажей за одно действие (*автоматический огонь*, *боевая ярость*, *круговой удар*, использование двух типов оружия одновременно и т. д.).

В любом случае, персонаж получает штраф –2 к *защите*, когда использует этот манёвр, вне зависимости от того, был ли это ближний бой или стрельба.

*Быстрая атака* является одним действием, но игрок может распределить удары между разными целями в зоне досягаемости, если пожелает.

### Выход из ближнего боя

Иногда персонаж может посчитать, что осторожность — важная составляющая доблести. Всякий раз, когда персонах выходит из ближнего боя, все противники на соседних клетках, если они не *в шоке*, получают возможность провести по нему одну *свободную атаку* (*боевая ярость* и другие подобные черты не распространяются на эту атаку, если в их описании не сказано обратного).

Персонаж может *обороняться* (+2 к *защите*) при выходе из боя, но тогда он не способен осуществлять в этом ходу другие действия помимо движения. И это всё равно не спасёт его от *свободной атаки*.

> ***Пример:*** *Бака Сэваджа в ближнем бою атакуют трое служителей тёмного культа. Он решает, что наиболее разумным в этой ситуации будет спасаться бегством, что даёт каждому служителю культа возможность провести по нему свободную атаку (проверка драки). Бак предпринимает манёвр обороны, чтобы получить +2 к защите до тех пор, пока ему не удастся скрыться.*

### Глухая оборона

Помимо возможности уйти в *оборону*, персонаж может полностью сосредоточиться на оборонительных действиях. Для этого он осуществляет проверку *драки (+2)* и использует её результаты в качестве *защиты* до начала своего следующего хода. Поскольку это проверка навыка, *дикая карта* использует *дикий кубик*. Конечно же правило по *взрывам* работает, и вы можете использовать *фишки*, если вы не вполне довольны результатом.

Обратите внимание, что *защита* персонажа не может ухудшиться в результате проверки. Если результат оказывается ниже обычного значения *защиты* персонажа, он продолжает использовать старое значение.

Персонаж, использующий этот манёвр, не способен сдвинуться с места. Он делает всё, что только может для того, чтобы увернуться от направленного на него удара. Если он хочет ещё и двигаться, ему стоит предпринять манёвр *обороны*.

### Действия второй рукой

Предполагается, что все персонажи являются правшами, если игрок не заявляет обратного. Если действия, которые требуют точной координации, например, *драка* или *стрельба*, осуществляются левой (или правой, если персонаж левша) рукой, то на них налагается штраф –2.

### Добивание

Абсолютно беспомощную жертву (связанную, находящуюся без сознания и т. д.) можно убить каким-нибудь смертоносным оружием. Это будет считаться отдельным действием, и смерть наступает сразу, если, конечно же, нет каких-либо особых обстоятельств. Например, жертва необычайно выносливa, обладает защитой от данного вида оружия, или у жертвы есть возможность сбежать.

Убийца обычно должен находиться непосредственно возле своей жертвы для того, чтобы добить её, но ведущий может разрешить произвести добивание на расстоянии с помощью дистанционного оружия.

### Захват

Иногда лучше попытаться обездвижить противника, чем превратить его в кровавое месиво. Именно в таких случаях используют *захват*.

*Захват* представляет собой встречную проверку *драки*, не наносящую урона. Если атакующий выигрывает, ему удается взять в захват своего противника. При подъёме его противник оказывается *в шоке*.

Оказавшись в *захвате*, защищающийся может попытаться вырваться в начале своего следующего хода.

И защищающийся, и атакующий выбирают, собираются ли они опираться на *силу* или *ловкость*, после чего осуществляют встречную проверку. В случае успеха защищающемуся удаётся вырваться из *захвата*, но при этом он теряет свой ход. При подъёме выход из захвата — *свободное действие*. В случае провала жертва остается в захвате.

Взяв противника в захват, атакующий может попробовать нанести урон жертве в свой ход, начиная со следующего раунда. Для этого осуществляется описанная выше встречная проверка. В случае успеха он наносит урон, равный значению его *силы*, а также дополнительные d6 урона в случае подъёма.

Стоит отметить, что как защищающийся, так и атакующий могут попытаться предпринять какие-либо другие действия помимо двух вышеперечисленных, но со штрафом –4.

### Импровизированное оружие

Персонажи нередко попадают в ситуации, когда им приходится драться с помощью предметов, не предназначенных для использования в качестве оружия. Факелы, вазы, стулья, кружки, бутылки, различные инструменты и другие вполне обыденные вещи достаточно часто используются в бою. Более того, иногда персонажам приходится использовать обычное оружие несколько нестандартным образом, например, отбиваясь от противника в ближнем бою стрелковым оружием или же пытаясь метнуть предмет, который для этого не приспособлен.

При использовании подобного *импровизированного оружия* его эффективность определяет ведущий.

**Малое оружие:** дистанция 3/6/12, урон сила+d4, МС d4, –1 к проверкам атаки и защите.

**Среднее оружие:** дистанция 2/4/8, урон сила+d6, МС d6, –1 к проверкам атаки и защите.

**Крупное оружие:** дистанция 1/2/4, урон сила+d8, МС d8, –1 к проверкам атаки и защите.

### Касание

Персонаж, который хочет только прикоснуться к противнику (обычно это является одним из условий успешного применения магии), получает преимущество +2 к проверке *драки*.

### Невинные жертвы

Иногда при провалах проверки *стрельбы* или *метания* персонаж может попасть в какую-нибудь другую цель, случайно оказавшуюся на линии огня. Ведущий должен использовать это правило только когда это оправдано сложившейся ситуацией, а не всякий раз, когда в разгар перестрелки персонаж промахивается.

Если при провале проверки *стрельбы* случается *осложнение (1)* — это означает, что выстрел попал в персонажа, находящегося рядом с целью. Если стреляли из *дробовика* или в режиме *автоматического огня*, то целью оказывается невинная жертва при *осложнении (1, 2)*.

Следует отметить, что при стрельбе по всадникам, лошади и другие ездовые животные также могут пострадать. При использовании этих правил персонажу порой оказывается легче попасть в невинную жертву, чем в первоначальную цель. Эти правила легки и удобны в использовании, и благодаря им большие скопления народу становятся уязвимыми для неточной стрельбы и, что самое главное, заметно возрастает драматизм ситуации, когда приходится вести огонь по противникам, схватившимся с союзниками в ближнем бою.

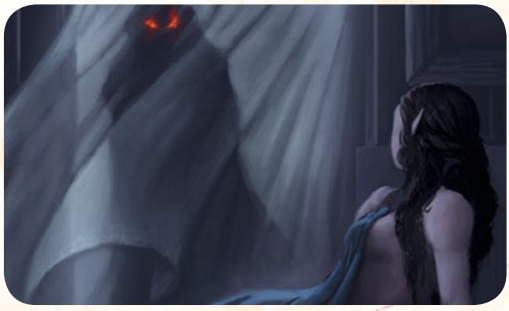
### Ненадёжная опора

Персонаж, пытающийся стрелять, будучи верхом на лошади, из окна едущего автомобиля или с другой «ненадёжной опоры», получает штраф–2 к проверкам *стрельбы*.

### Несмертельный урон

Персонаж, который хочет побить оппонента, а не убить его, может наносить *несмертельный урон*. Для этого он должен использовать свои кулаки или какое-нибудь тупое оружие. Режущим оружием можно наносить удары плашмя, но при этом на проверку *драки* налагается штраф –1.

Персонаж получает обычные *ранения* от *несмертельного урона*, но в итоге не оказывается *при смерти*, а теряет сознание на d6 часов. *Ранения*, полученные от несмертельного урона, ничем не отличаются от обычных. Это означает, что заставить *статиста* потерять сознание гораздо легче, чем *дикую карту*. Это правило введено неслучайно. Ведь в большинстве жанров главные герои получают целый град ударов прежде, чем потеряют сознание, тогда как большинство персонажей второго плана отключаются с одного или двух.



### Обезоруживание

Персонаж может заставить противника выпустить из рук оружие (или другой предмет). Для того, чтобы осуществить проверку *обезоруживания*, персонаж должен сначала попасть по руке противника (–2, см. *прицельные атаки*). После этого защищающийся проходит проверку *силы*. Если результат проверки *силы* оказывается ниже результата проверки урона, он выпускает из рук оружие. Можно попытаться обезоружить противника при помощи оружия ближнего боя, нанося несмертельный урон. Обезоруживание посредством стрелкового оружия может быть несмертельным в том случае, если персонаж пытается попасть в оружие, а не руку (штраф –4 вместо –2).

### Оборона

Если персонаж заявляет единственное действие — *оборона*, он получает +2 к *защите* до начала своего следующего хода. Следует отметить, что при использовании этого приёма защищающийся способен перемещаться так же, как и обычно, но не может *бегать* или совершать какие-либо другие *действия*.

### Объединение сил

Навалившись на одного противника сразу с нескольких сторон, атакующие могут окружить его, использовать слабые места в его защите и вселить страх в душу своего врага, внезапно оказавшегося в меньшинстве.

Каждый дополнительный противник на соседней с целью клетке прибавляет +1 к проверкам драки всех атакующих до максимума +4.

***Пример:*** *Бак зажат в тиски двумя дикарями, каждый из которых пытается ударить его дубинкой (проверка драки +1, за дополнительного противника в соседней клетке). После их нападения к нему подбегает воин с мечом и наносит удар (проверка драки +2, за двух дикарей). У Бака серьёзные проблемы.*

### Оружие в каждой руке

Персонаж может атаковать с оружием в каждой руке. Персонаж получает штраф –2 за несколько действий к каждой атаке (обратите внимание, что черта *атака с двух рук* отменяет штраф за несколько действий при атаке с оружием в каждой руке).

Если у вашего персонажа нет черты *амбидекстр*, отнимите ещё 2 от результата атаки второй рукой (см. *действия второй рукой*). Герой с чертой *боевая ярость* производит дополнительную атаку только одним предметом оружия, на его выбор.

***Пример:*** *стая кровожадных волков настигает персонажа. У него есть два коротких меча, но нет черты амбидекстр. Первая проверка осуществляется со штрафом –2 (за несколько действий), а вторая — со штрафом –4 (несколько действий и атака второй рукой). Он проходит проверку драки дважды и добавляет дикий кубик к каждому броску.*

### Поединок воли

*Запугивание* и *провокация* позволяют персонажу осуществлять атаку в виде *поединка воли*, направленную против оппонента. В боевых ситуациях результаты *поединков воли* могут оказать значимые эффекты, описанные ниже. Субъективные эффекты остаются на усмотрение ведущего и нередко дают прекрасную возможность для раскрытия характеров героев.

При *поединке воли* персонаж проходит встречную проверку против выбранной цели. Защищающийся использует *смекалку* для сопротивления *провокации* и *характер* для сопротивления *запугиванию*.

Ведущий может определять модификаторы к проверкам обоих персонажей в зависимости от ситуации. Тыкать кому-то в лицо оружием — это очень невежливо, но таким образом можно получить преимущество +2 к *запугиванию* (если, конечно же, у оппонента нет ещё большей пушки!).

В случае успеха атакующий получает преимущество +2 к своему следующему действию против цели в ходе сражения. Успех с подъёмом вводит оппонента *в шок*. В итоге у персонажа появляется прекрасная возможность для удачной атаки, осуществления манёвра или даже второго *поединка воли*, если первый не привёл к *шоку*.

Поединок воли

| Атака | | Защита |
|---|---|---|
| Провокация | против | смекалка |
| Запугивание | против | характер |

***Пример:*** *Бак Сэвадж пытается обескуражить последователя культа крокодила, размахивая мачете и ухмыляясь как гиена. Он проходит встречную проверку провокации против смекалки служителя культа и получает успех с подъёмом. Последователь культа оказывается в шоке, и Бак обретает преимущество +2 к своему следующему действию против этого оппонента.*

### Препятствия

Иногда у персонажей возникает возможность атаковать своих противников сквозь препятствия (уничтожение предметов описано на следующей странице).

Для начала нужно определить, попал ли персонаж в цель. В случае провала единственное воздействие, которое он оказывает, сводится к небольшой дырке в препятствии, которое оказалось у него на пути.

При успехе на этапе подсчёта урона препятствие даёт модификатор к *броне* скрывающейся за ним цели. В таблице, представленной ниже, указаны модификаторы для некоторых препятствий, которые чаще всего используются в качестве укрытий.

Соответствующее значение прибавляется к другим модификаторам *брони*, которые могут быть у этого персонажа. Отнимайте значение *бронебойности* оружия от общей *брони* цели, но не от *брони* препятствия и *брони* цели по отдельности.

Стойкость препятствий

| Броня | Препятствие |
|---|---|
| +1 | стекло, кожа |
| +2 | витражное окно, щит |
| +3 | деревянная стена, лист металла, дверца машины |
| +4 | дубовая дверь, толстый лист металла |
| +6 | стена из бетонных блоков |
| +8 | кирпичная стена |
| +10 | каменная стена, пуленепробиваемое стекло |

### Прицеливание

Персонаж, который тратит целый ход на *прицеливание* (при этом ему нельзя перемещаться никаким образом), получает +2 к проверке *стрельбы* или метания в ходе следующего раунда по объекту прицеливания (человек, машина и т. д.).

Прицеливание в течение нескольких раундов не даёт дополнительных преимуществ.

При наличии у всадника черты *твёрдая рука*, он может прицеливаться, будучи верхом, если его скакун не перемещался в этот ход.

### Прицельная атака

Используйте следующие модификаторы и эффекты, когда персонажи пытаются поразить определённую цель или область тела противника:

**Конечность (–2):** атака, направленная в конечность, не наносит дополнительного урона, но может позволить атакующему игнорировать *броню* цели или же оказать иное воздействие (смотрите описание *обезоруживания* на стр. 99).

**Голова или жизненно важный орган (–4):** успешная атака в одну из критически важных областей даёт +4 к урону. Помните, что преимущество можно получить только в случае, если цель обладает соответствующими жизненно важными органами, а атакующий представляет себе их местоположение.

**Небольшая цель (–4):** на атаки, направленные на небольшие цели (например, сердце вампира или брешь от выпавшей чешуйки на драконьей груди), налагается штраф –4. Результаты успешного осуществления подобной атаки зависят от обстоятельств — вампир мгновенно умерёт, дракон же не получит преимуществ от своей *брони* и так далее. Если у ведущего нет каких-либо особых замыслов на этот счёт, он может просто прибавить +4 к урону, как в случае с попаданием в голову или другие жизненно важные органы.

**Крошечная цель (–6):** на атаки, направленные на особенно мелкие или узкие цели (например, глазная прорезь рыцарского шлема), налагается штраф –6. Результаты успешной атаки зависят от цели. В случае с рыцарем подобная атака игнорирует *броню* и наносит +4 урона, будучи направленной в голову (смотрите выше).

### Распластанный персонаж

Умные персонажи знают, что когда над их головами начинает свистеть свинец, лучше всего упасть на землю. Они перемещаются, стреляют, а затем распластываются по земле, получая *среднее укрытие*.

Противники, находящиеся в радиусе 3 клеток от распластанного персонажа, игнорируют эти модификаторы, так как цель полностью открыта для них.

Если герой хочет подняться, то для дальнейших перемещений в этом раунде его *шаг* уменьшается на 2.

Если распластанного персонажа атакуют в ближнем бою, то его *защита* уменьшается на 2, и он получает штраф –2 к проверкам *драки*.

### Сломать предмет

Время от времени у персонажа возникает желание сломать что-нибудь, например, оружие, замок или дверь. Вы можете использовать для подобных случаев значения прочности различных предметов.

Руководствуйтесь этими правилами, если речь идёт о простых объектах. Крупные и сложные предметы, состоящие из большого количества деталей, например, транспортные средства, получают урон по иным правилам.

При наличии времени и должном старании можно сломать всё что угодно, и потому вам стоит использовать эти правила только в том случае, если персонажу требуется сломать что-то быстро (например, во время боя).

*Защита* неодушевленного объекта равна 2. Проблема заключается в том, что при проверках урона не учитываются подъёмы и взрывы. Достаточно сложно поразить дверь или замок в «жизненно важную область» и нанести благодаря этому больший урон, что и отличает такие объекты от людей или сложных механизмов.

Если атака не может нанести урон, достаточный для того, чтобы уничтожить объект, значит, объект таким образом уничтожить нельзя (по крайней мере, быстро). Именно благодаря этому правилу, персонажи не смогут, к примеру, переломить стальной меч птичьим пером даже при исключительно успешной проверке *силы*.

Если нанесённый урон равен или превышает значение *прочности* объекта, то предмет ломается, разбивается или каким-либо другим образом приходит в негодность. Непосредственный результат определяет ведущий, который решает, проломили ли дверь мощнейшим ударом или её вовсе снесли с петель.

Атаки сквозь предметы описаны в *препятствиях* на предыдущей странице.

**Типы урона:** после описания объекта и его *прочности* указан тип урона, которым можно воздействовать на него. Мечи наносят колющий или режущий урон, копья — колющий — и так далее. Пули считаются колющим оружием, хотя дробовики наносят дробящий урон на ближней дистанции (по крайней мере, в рамках интерпретации этой таблицы).

Тип урона в описании того или иного объекта очень важен, потому что выстрел в дверь, к примеру, может пробить её, но вряд ли уничтожит. Только предприняв дробящую или режущую атаку можно уничтожить дверь одним ударом.

Прочность объекта

| Объект | Прочность | Тип урона |
|---|---|---|
| Лёгкая дверь | 8 | дробящий, режущий |
| Тяжёлая дверь | 10 | дробящий, режущий |
| Замок | 8 | дробящий, режущий |
| Наручники | 12 | дробящий, колющий, режущий |
| Нож, меч | 10 | дробящий, режущий |
| Верёвка | 4 | колющий, режущий |
| Малый щит | 8 | дробящий, режущий |
| Средний щит | 10 | дробящий, режущий |
| Большой щит | 12 | дробящий, режущий |

### Стрелковое оружие в ближнем бою

Стрелковое оружие, размеры которого превышают пистолет, нельзя использовать для стрельбы по врагам в ближнем бою, но его можно применять в качестве *среднего импровизированного оружия*.

Из пистолетов можно стрелять, но учитывая, что оппонент активно пытается этому воспротивиться, сложность проверки *стрельбы* становится равной *защите* врага (а не 4 как обычно). Разумеется, можно использовать пистолет в качестве малого импровизированного оружия, если кончились патроны.

### Толчок

Персонаж может попытаться толкнуть противника, надеясь вывести его из равновесия, сбить с ног или даже подвергнуть смертельной опасности. Подобное действие называется *толчком*.

Чтобы попытаться толкнуть противника, атакующий проходит встречную проверку *силы* против защищающегося. В случае успеха атакующий может предпринять следующие действия:

**Ударить:** оттолкнуть цель на одну клетку при успехе и на две при подъёме. Если защищающийся сталкивается с препятствием, то получает d6 урона за каждую клетку, на которую он бы продвинулся.

**Ударить щитом:** если у атакующего есть щит, при *толчке* им он наносит урон, равный *силе*, и добавляет +1 к урону за малый щит, +2 за средний и +3 за большой щит.

**Сбить с ног:** защищающийся *распластывается*.

**Разбег:** если персонаж пробегает хотя бы 3 клетки перед толчком, он получает +2 к проверке *силы*.

**Опасности:** ведущий определяет, к чему приведёт успех при условии наличия дополнительных препятствий или опасностей (например, край скалы, огненная стена и так далее).

### Уловки

Персонажам довольно часто приходится совершать коварные манёвры и идти на хитрость, чтобы отвлечь врагов и вынудить их пропустить последующую смертоносную атаку. Например, можно бросить песок в глаза противнику или проскользнуть между ногами высокого соперника, чтобы потом ударить его в спину, и так далее.

К этой категории не относятся приёмы, связанные с использованием оружия. Они уже учтены в виде навыка *драки* и параметра *защиты*.

Если персонаж хочет пойти на *уловку*, то игроку придётся для начала описать, что именно желает сделать его персонаж. Затем осуществляется встречная проверка *ловкости* или *смекалки*. Ведущий определяет, какая именно характеристика подлежит проверке в зависимости от описания манёвра, который хочет осуществить персонаж. Если персонаж добивается успеха, его противник отвлекается от происходящего и получает штраф –2 к защите до начала своего следующего хода. При подъёме противник не только теряет бдительность, но и оказывается *в шоке*.

Эти штрафы не накапливаются. Если по отношению к одному и тому же противнику *уловка* применяется дважды в раунд, никакого дополнительного эффекта она не принесёт.

### Яростный удар

Иногда отчаявшийся персонаж может напрочь забыть об осторожности и попытаться вложить всю свою силу в одну-единственную атаку. Это и есть яростный удар, который может быть более чем сокрушительным. Однако стоит помнить, что бездумное применение этого приёма может окончиться гибелью даже для очень сильного персонажа.

Использование яростного удара даёт преимущество +2 к проверкам *драки* и последующим проверкам урона, но при этом *защита* персонажа уменьшается на 2 до начала его следующего хода.

Яростный удар может совмещаться с чертами *боевая ярость* или *круговой удар*, а также с манёвром *атаки с оружием в каждой руке*, но не с *прицельной атакой*, *захватом* или *быстрой атакой*.

## БЫСТРЫЕ СРАЖЕНИЯ

В некоторых ситуациях ведущему нужно просто узнать результат битвы, не разворачивая её в полноценную тактическую схватку. Мотивом к этому могут быть как игровые причины (например, персонажи игроков устраивают разведку боем, пытаясь выяснить сильные и слабые стороны нового врага и масштабы угрозы, которую он собой представляет), так и чисто бытовые обстоятельства (например, когда времени подробно разыгрывать каждую рядовую стычку попросту нет, и ведущему нужно как можно быстрее добраться до какой-нибудь сюжетно важной сцены).

В данном случае вы можете использовать описанную ниже простую систему быстрых сражений, которая позволяет быстро получить результат и при этом сохранить напряжение и драматичность разворачивающейся за столом истории.

Участники такого сражения не получают карт действия — ведущий просто описывает игрокам ситуацию, а те выбирают навык, которым их персонажи будут пользоваться в бою, и описывают, что именно они собираются делать. Речь здесь как правило идёт о каком-нибудь боевом навыке вроде *драки*, *стрельбы* или колдовства, но в принципе можно выбрать любой, главное чтобы это логично вписывалось в ситуацию.

Затем каждый участник проходит проверку выбранного навыка с учётом следующих суммирующихся модификаторов:

**Модификаторы быстрых сражений**

| Модиф. | Ситуация |
|---|---|
| +2/–2 | Уровень подготовки героев выше уровня подготовки противника/противники сильно превосходят героев числом или уровнем подготовки. Модификатор увеличивается до +4/–4, если разница особенно велика. |
| +2/–2 | У героев имеется то или иное тактическое преимущество перед противником/тактическое преимущество на стороне противника. |

### Результаты

Получив результаты проверок, ведущий интерпретирует их в соответствии с целью стычки и описанием действий, полученных от каждого из игроков. «Провал», к слову, совсем не обязательно означает, что персонаж не достиг поставленной цели — он мог просто получить в процессе *ранение*, проклятие, уровень *усталости* и т. п.

Кроме того герои, получившие *ранения* из-за провала проверки, могут проходить *проверки на проч-*

*ность* по обычным правилам. Все лечебные средства (заклинания, зелья, навык *лечения*) также работают как обычно.

- **Критический провал:** замысел героя оказывается чреват серьёзными неприятностями. Персонаж игрока получает d3 *ранений*.
- **Провал:** персонаж игрока получает одно *ранение*.
- **Успех:** герою удаётся пережить битву без единой царапины.
- **Подъём:** персонажу удаётся отличиться в бою. Игрок и ведущий должны вместе описать какой-нибудь особенно яркий момент битвы. Игрок получает *фишку*.

### *Смерть*

Обратите внимание, что по правилам быстрых сражений персонаж может оказаться *при смерти*, только если у него имелись ранения ещё на момент начала битвы. Приняв во внимание ситуацию и степень жестокости игрового мира, ведущий должен сам решить, может ли персонаж игрока погибнуть в результате неудачного исхода быстрого сражения. Однако порой красочно описанная героическая смерть может быть ничуть не менее трагической и запоминающейся, чем смерть, наступившая в ходе полноценного тактического сражения.

### *Поражение*

Если хотя бы один из персонажей игроков прошёл проверку удачно, значит, в сражении побеждают герои. В противном случае ведущий должен сам решить, какими будут последствия поражения: полный разгром, отступление, пленение и т. п.

Конечно, подобный исход может быть весьма неприятным, так что в исключительных случаях ведущий может развернуть полноценное тактическое сражение на том самом моменте, когда закончилось быстрое. Например, если в мире классического фэнтези герои терпят поражение в быстром сражении с орочьим патрулём, ведущий вправе развернуть полноценное тактическое сражение, поместив израненных героев (*ранения*, полученные в первой, быстрой «части» сражения, никуда не исчезают) в кольце врагов, и дать им шанс если не победить, то хотя бы спастись.

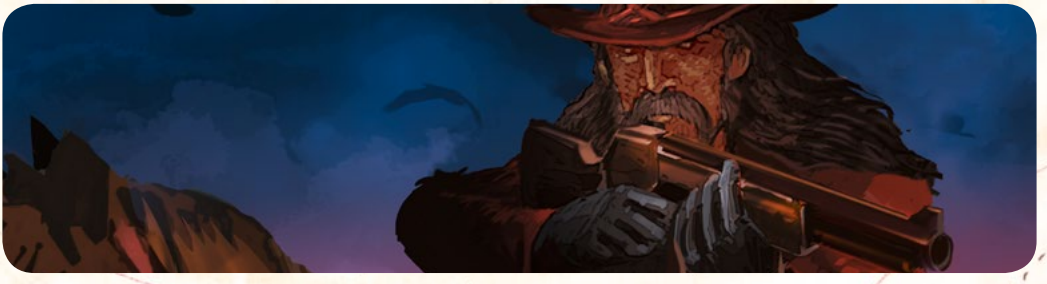
### *Боеприпасы и пункты силы*

Ведущий должен сам решить, сколько боеприпасов и/или *пунктов силы* персонажи потратят в ходе быстрого сражения, исходя из ситуации, успешности проверок и, самое главное, полученного от игроков описания действий каждого из персонажей.

Как правило, каждый персонаж за одно быстрое сражение тратит от 1 до 3d6 снарядов, очередей, пунктов силы и т. п. Не забывайте, однако, о субъективной и повествовательной природе правил быстрых сражений — важно помнить о заявленных действиях персонажей игроков, трезво оценивать ситуацию и принимать во внимание степень успешности каждой их проверки.

***Пример:*** *волшебник хочет приберечь свои пункты силы для решающей битвы и заявляет, что в этом быстром сражении будет использовать свой навык драки. В случае критического провала его план окажется неудачным, и в результате он не только пострадает, но и истратит 3d6 пунктов силы. В случае успеха его план в целом удаётся, и волшебник тратит всего d6 пунктов силы. При подъёме же он добивается ровно того, чего и хотел — побеждает, не воспользовавшись ни единым пунктом силы.*

***Пример 2:*** *пулемётчик, намеренный изрядно проредить бредущую в его сторону толпу зомби, выпустит в них 3d6 длинных очередей вне зависимости от исхода быстрого сражения просто потому, что у него пулемёт, а игрок заявил, что его персонаж не намерен экономить боеприпасы. Более того, если герой занял выгодную позицию, его кинжальный огонь вполне может обеспечить персонажам игроков тактическое преимущество (см. таблицу модификаторов быстрых сражений).*



## МАССОВЫЕ СРАЖЕНИЯ

В по-настоящему суровых мирах нередко случаются войны с массовыми кровопролитными сражениями. Описанные ниже правила порадует игроков, персонажи которых не просто принимают участие в боях, но стараются заручиться политической поддержкой союзников, пополнить ряды своих войск и разработать стратегию, которая позволит им выиграть не только сражение, но и целую войну.

Эти правила позволят ведущему справиться с чем угодно, начиная с небольшого отряда, удерживающего форт, осаждаемый ордой нежити, и заканчивая целыми подразделениями войск, участвующих в масштабных войнах, и космическим десантом, вторгающимся на вражескую планету. Несмотря на то, что правила абстрактны, они дают героям возможность выстроить стратегию, побыть командирами и непосредственно принять участие в битве.

### Подготовка

Для начала отсчитайте для более крупной или более сильной армии 10 жетонов. Вторая армия получает пропорциональное количество жетонов. Если в одной армии, к примеру, 10000 человек, а во второй — 7000, отсчитайте для меньшей армии 7 жетонов.

При распределении жетонов ведущий учитывает наличие особых/элитных подразделений, качество снаряжения и т. д. Это не значит, что нужно высчитывать каждый пункт брони или наносимого урона. Просто примерно оцените силы, внося изменения в случае необходимости, и доверьтесь игральным костям и игрокам, которые сделают всё остальное.

### Битва

Как только приблизительное соотношение сил определено, обе стороны осуществляют *проверку сражения* — встречную проверку *знания (военное дело)* с учётом модификаторов из таблицы ниже.

**Модификаторы сражения**

| Мод. | Условие |
|---|---|
| +1 | сторона с большим количеством жетонов каждый раунд получает преимущество, равное разнице между количеством собственных жетонов и количеством жетонов противника |
| **Артиллерийская или воздушная поддержка** | |
| +1 | лёгкая |
| +2 | средняя |
| +3 | тяжёлая |
| **Местность** | |
| – 1 | у противника минимальное преимущество |
| – 2 | у противника небольшое преимущество |
| – 3 | у противника значительное преимущество |
| **План сражения (на усмотрение ведущего — уточняется каждый раунд)** | |
| +/–? | армия получает штраф или преимущество в зависимости от тактических решений, принимаемых лидером в течение каждого раунда. Начало скрытой фланговой атаки, брошенные в бой на ключевом направлении резервы и другие подобные решения могут поспособствовать успешности сражения |

**Потери:** при каждом успехе и подъёме противоположная сторона теряет один жетон. Считается, что потери распределяются равномерно по всем вражеским силам.

**Боевой дух:** в каждом раунде, когда армия теряет жетон, её лидер должен осуществить проверку боевого духа, то есть проверку *характера*, на которую распространяются описанные ниже модификаторы. В случае успеха армия продолжает сражаться, и обе стороны снова осуществляют встречную проверку *знания (военное дело)*, как описано выше.

Провал означает, что армия потерпела поражение, но отряды отступают организованно. Вы можете принять участие ещё в одном раунде боя, по желанию, но в любом случае вынуждены отступить.

Если результат проверки 1 или меньше, солдаты бросаются бежать, и битва немедленно прекращается.

Модификаторы боевого духа

| Мод. | Условие |
|---|---|
| −1 | за каждый жетон, потерянный в ходе сражения |
| +2 | армия в основном (75% или больше) состоит из существ, которым неведом страх |
| +2 | армия защищена мощными фортификационными сооружениями |
| +2 | армии некуда отступать |

## Персонажи и массовые сражения

Герои вашей истории вряд ли согласятся бездействовать, когда вокруг них кипит битва. Воины могут броситься на штурм ворот, маги — метать огненные шары в противников, а благородный рыцарь — направить своего верного скакуна на вражеский строй.

Своим участием в сражении персонажи вполне могут повлиять на его исход самым неожиданным образом. Пускай каждый персонаж осуществит проверку *драки*, *стрельбы* или *сверхъестественного навыка* (на выбор игрока), после чего обратитесь к подразделу о результатах участия персонажей в сражении.

**Модификаторы:** персонажи получают преимущество или штраф ко всем своим действиям, равный разнице между количеством жетонов стороны, за которую они выступают, и количеством жетонов противника. Если у врага 8 жетонов, а у стороны, на которой сражаются персонажи лишь 5, на действия персонажей налагается штраф −3.

Кроме того, прибавьте +1 к результату проверки за каждый *ранг* персонажа старше *новичка*. Это позволяет учитывать наличие у него различных черт и способностей, которые не всегда отражаются при проверке конкретного навыка.

*Результаты участия персонажа в сражении*

**Провал:** персонаж сталкивается с ошеломляющим численным превосходством противника, предпринимает неудачный тактический ход, или ему катастрофически не повезло. Он получает 4d6 урона.

**Успех:** персонаж сражается хорошо и добавляет +1 к *проверке сражения* своей стороны, получая при этом 3d6 урона.

**Подъём:** персонаж вносит хаос в ряды противника, убивая вражеских генералов и уничтожая технику. Он получает 2d6 урона, но при этом добавляет +2 к *проверке сражения* своей стороны.

**Два подъёма:** воин покрывает себя славой. От его руки гибнет множество врагов, его доблесть вдохновляет союзников, и они сражаются подобно демонам. Благодаря подвигам персонажа, его сторона получает +2 к *проверке сражения*, а сам он выходит из боя невредимым.

**Боеприпасы:** в случае необходимости вы можете подсчитывать расход боеприпасов или *пунктов силы*, использованных персонажем всякий раз, когда он вступает в сражение и применяет *сверхъестественный навык* (например, *колдовство*) или же прибегает к обычной *стрельбе*. *Сверхъестественные навыки* расходуют 2d6 *ПС* в раунд сражения. Персонажи со стрелковым оружием производят 3d6 выстрелов (умножьте на 3 для оружия с режимами стрельбы *3В*, *6В*, *авто* и *залп*). Если у персонажа не остаётся боеприпасов или *пунктов силы*, ему придётся изменить тактику в следующем раунде.

## Последствия сражения

Когда одна сторона обращается в бегство, отступает или остаётся без жетонов, сражение заканчивается, и наступает пора подсчитывать потери. Некоторые отряды, потерянные в бою, могут быть со временем восстановлены при условии, что им удастся перегруппироваться или получить первую помощь.

Если вам необходимо более точно подвести итоги сражения, бросьте 1d6 для каждого потерянного жетона. Победившая сторона возвращает себе потерянный жетон при результатах 4–6. Проигравшая сторона — только при 5–6, а сторона, обратившаяся в бегство, возвращает жетон, только если выпадет 6.

Когда обе стороны определяют количество потерянных жетонов, приходит время подсчитать действительные потери армий. Сторона, обладавшая на момент начала сражения превосходящими силами, просто умножает количество потерянных жетонов на 10%.

К примеру, потеря четырёх жетонов означает, что потери составляют 40% от численности войск.

Сторона, у которой осталось меньше войск, определяет, какой процент боевой силы остался в строю. Если она начинала с 8-ю жетонами, и закончила с 2-мя, это означает, что она потеряла 75% своих войск.

Как только вам удастся определить общий процент потерь вашей армии, распределите их равным образом между отдельными отрядами настолько, насколько это возможно.

***Пример:*** *населённая инсектоидами Горрамская империя начинает вторжение на землю из космоса. У горрамцев 10 жетонов, отражающих их огромный космический флот и бронированных шагающих роботов с огненными лучами смерти. В распоряжении Земли все национальные армии. Учитывая превосходство горрамских технологий и огромную численность их войск, ведущий предоставляет оборонительным силам земли (ОСЗ) 8 жетонов.*

*Обе стороны располагают тяжёлой артиллерией и поддержкой с воздуха (+3 к обеим сторонам), но не получают преимуществ за счёт местности, так как сражение разворачивается по всему миру.*

*Горрамская империя осуществляет проверку знания (военное дело) и получает 13. В это время персонажи забираются в стратосферные истребители и вступают в бой. Практически все они получают некоторый урон, но при этом добавляют +3 к проверке своей стороны. Окончательный результат проверки знаний (военное дело) осз равен 17. Земля побеждает с преимуществом в 4 пункта. Пришельцы теряют два жетона и, соответственно, 20% своих войск.*

*Ведущий описывает первые несколько часов вторжения и отчаянное сопротивление земных армий. Злые насекомые несут серьёзные потери, но всё ещё не собираются сдаваться, и потому битва продолжается.*

## ВЫЗОВ СУДЬБЕ

Персонажи нередко оказываются в центре драматических событий. Например, обезвреживают бомбы или взламывают систему безопасности, и времени им на это даётся всего ничего.

Мы предлагаем вам правила, которые помогут ведущему сделать игру более драматичной и добавить остроты обычным проверкам навыков.

**Навык:** для начала определите навык, при помощи которого будет решаться проблема. Например, *знание (сапёрное дело)*, чтобы обезвредить бомбу; *знание (оккультизм)*, чтобы совершить ритуал; *знание (компьютеры)*, чтобы взломать доступ к серверу. Ведущий может разрешить использовать разные навыки в разные ходы *вызова судьбе*, если это соответствует сложившейся ситуации.

**Сложность:** на каждую проверку параметра, связанного с *вызовом судьбе*, накладывается штраф минимум –2. Бомба ведь наверняка снабжена системой защиты, ритуал должен быть весьма сложным, а система безопасности вражеской компьютерной сети явно не дремлет. Это *вызов судьбе*, и он не должен быть простым.

**Ходы и успехи:** *вызов судьбе* обычно укладывается в пять ходов и требует такого же количество успехов (учитывая подъёмы). Ходы могут соответствовать как раундам боя, так и попыткам справиться с проблемой. Это зависит от решения ведущего.

**Формат записи:** *вызов судьбе* в сценариях и других дополнениях обычно резюмируется таким образом: *вызов судьбе (штраф –2, 5 ходов, 5 успехов)*.

**Совместные проверки:** другие персонажи могут помогать герою, осуществляя совместные проверки.

### Вызов брошен

Персонаж получает карту (даже вне боя) и действует в свою очередь. Черты *хладнокровие* и *стремительность* работают согласно правилам.

Если персонаж добился нужного количества успехов (включая подъёмы) при проверке требуемого параметра прежде, чем время вышло, он достиг цели. Лучше отмечать эти успехи какими-нибудь жетонами или фишками для наглядности.

Если время истекло, а персонаж не набрал нужного количества успехов, то бомба взрывается, ритуал прерывается, экран гаснет, срабатывает сигнализация — миссия заканчивается полным фиаско.

Можно ли попытаться вновь, решает ведущий, но раз уж это был вызов судьбе, то и провал должен обернуться чем-то трагическим. Или, в крайнем случае, придётся искать кардинально новый подход к решению проблемы.

### Проблемы

Если персонаж получает трефовую карту действия, у него начинаются большие неприятности. В этом раунде на проверки его параметров накладывается дополнительный штраф –2 (вдобавок к другим модификаторам). Провал влечёт за собой наихудшие последствия для всего дела: цель сбегает, бомба взрывается, спор оканчивается конфликтом, сражение — сокрушительным поражением. Герой при этом, скорее всего, получит минимум 2d6 урона.

***Пример:*** *герои (члены антитеррористической организации) сдерживают волны нападающих смертников, пока Джон — эксперт по взрывчатым веществам — пытается обезвредить ядерную бомбу. Ведущий решает, что для этого необходима проверка навыка знание (сапёрное дело) со штрафом –2, поскольку речь идёт о высокотехнологичном устройстве.*

*В первом раунде герои атакуют террористов, пока Джон пытается обезвредить бомбу. Его карта действия — шестёрка треф, что означает проблему. Ведущий говорит Джону, что подходы к бомбе заминированы. Джон вкладывает в бросок всё, что у него есть, и просит товарища, который тоже обладает необходимым знанием (сапёрное дело), помочь.*

*Товарищ проходит совместную проверку и добавляет +2 к результату Джона. Сам Джон сначала получает жалкую 3. Он тратит фишку и на этот раз получает 7, после чего вычитает штраф за вызов судьбе –2 и ещё –2 за проблему, в результате получается 3. Однако помощник добавляет +2, поскольку совместная проверка была успешной. Таким образом он спасает положение!*

*Джону нужно ещё четыре успеха, чтобы обезвредить бомбу. Во втором раунде у него джокер — прорыв! «Я узнал эту модель», — уверенно говорит он и получает подъём при проверке знаний. В итоге Джон набрал три успеха.*

*В третьем раунде у него девятка, но он проваливает проверку. Джон холодеет.*

*Четвёртый раунд. У Джона успех, но ему нужен ещё один успех для победы. «Я не уверен, что справлюсь!» — кричит он товарищам. Сразу после этого враг попадает в него из винтовки. Он в шоке и ранен!*

*Пятый раунд. Террористы всё ближе. У Джона туз, но он проваливает проверку характера и не может выйти из шока! Он тратит свою последнюю фишку, чтобы отменить последствия шока, вновь призывает на помощь друга и вновь пытается обезвредить бомбу. Если будет успех, взрыв не прозвучит. Если нет, придётся начать новую кампанию!*

## ОПАСНОСТИ

Жара, холод, жажда, недостаток сна и прочие трудности могут измотать даже самых стойких героев, постепенно усугубляя их положение и даже приводя к гибели. Встречаются явные опасности с практически мгновенным эффектом. Персонаж может захлебнуться, обжечься или упасть с огромной высоты. Бывают также опасности, которые постепенно разрушают организм персонажа. Например, *яды* и *болезни*.

Здесь мы расскажем о наиболее распространённых опасностях, детально разберём, когда и какие проверки должен осуществлять персонаж, какие модификаторы накладываются на его действия и как можно избавиться от негативных эффектов, вызванных этими опасностями. Советуем ведущему вводить такие опасности для усиления напряжённости сюжета. Наверное, не стоит их вводить, если персонаж ненадолго выскочил из дома на улицу в метель. А вот долгий переход через Хребты Ужаса — очень подходящий случай. Особенно, если это усугубит драматизм ситуации и вынудит персонажей побеспокоиться о тех вещах, о которых они бы даже не подумали при иных обстоятельствах: укрытие от ветра и снега, тёплая одежда, а также вынужденный обед из мяса ездовых животных.

### Усталость

Некоторые опасности оборачиваются уроном, но большинство поначалу вызывают *усталость* — стресс или слабость, из-за которых персонаж становится менее эффективным, а также может оказаться *при смерти* или даже умереть.

Уставший персонаж проходит через несколько стадий прежде, чем сдаться. Стадии и штрафы, налагаемые ими, указаны ниже.

- **Утомлён:** персонаж быстро устаёт. Все проверки параметров осуществляются со штрафом –1. Если персонаж получает ещё один уровень *усталости*, он переходит в стадию *истощён*.
- **Истощён:** персонаж угасает на глазах. На проверки всех параметров налагается штраф –2. Если персонаж получает ещё один уровень *усталости*, он переходит в состояние *при смерти*, если опасность не предполагает иного исхода.
- **При смерти:** жизнь еле теплится в теле персонажа, он *при смерти*. Смотрите раздел «при смерти» для каждой конкретной опасности, чтобы узнать, что будет дальше.

**Избавление:** способ избавления от *усталости* зависит от источника опасности. Умирающему от голода нужна пища, замёрзшему — тепло — и так далее. Чтобы понять, как избавиться от усталости, нужно определить, чем она вызвана. Смотрите описания опасностей далее.

**Несколько опасностей:** персонаж может получать уровни *усталости* сразу от нескольких источников опасности. Если персонаж уже *истощён* от голода, а потом получает ещё уровень *усталости* от холода, то он *при смерти*.

**Болезни**

Болезни могут варьироваться от затяжных изнуряющих недугов до стремительно разрушающих организм поражений. Чтобы вам было проще ориентироваться, мы выбрали наиболее часто встречающиеся болезни в разнообразных кампаниях. Если вы собираетесь ввести какое-нибудь особенное заболевание, вы можете дополнить эти правила, чтобы лучше отразить симптомы.

**Избавление:** если в описании заболевания не сказано иного, то его можно вылечить только при помощи специальных лекарств или очень сильной магии. При наличии необходимого лекарства здоровье восстановится через несколько дней: 2d6 – *выносливость*/2 (минимум за один день). Если нужных медикаментов нет, лекари могут лишь создать лучшие условия для больного и не могут повлиять на его состояние. Чтобы узнать больше о магическом лечении, смотрите стр. 143 и 146.

**При смерти:** как правило, смерть, если описание болезни не предполагает иного исхода.

*Метод распространения*

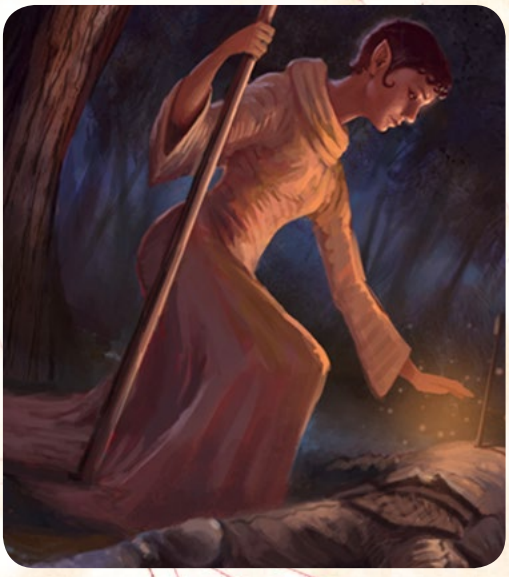
**Воздушно-капельным:** токсины в воздухе. Персонаж может задержать дыхание на число раундов, равное *стойкости* (или *стойкость*/2, если он не был готов). По истечении этого времени ему придётся вдохнуть и автоматически войти в контакт с заражённым воздухом. Если облако токсинов застало жертву *врасплох* (например, её атаковала тварь, распространяющая токсичные споры), нужно осуществить проверку *смекалки*, чтобы задержать дыхание прежде, чем заражённый воздух попадет в лёгкие.

**Касанием:** при прикосновении жертва должна осуществить проверку *выносливости*. Успех означает, что болезнетворные элементы не смогли проникнуть сквозь кожный покров. При провале заболевание незамедлительно оказывает эффект, указанный в его описании.

**При попадании в кровь:** типичный случай — укус животного или ранение, нанесённое оружием с заразным лезвием. Если персонаж *в шоке* или получил *ранение* в результате этой атаки, он должен осуществить проверку *выносливости*. При провале персонаж заражён. Успех означает, что болезнетворные элементы не попали в кровь.

*Типы заболеваний*

**Хроническое, истощающее:** эти заболевания постоянно напоминают о себе и часто оканчиваются смертью. Проказа, запущенный туберкулёз и прочие смертельные заболевания относятся к этой категории. Жертвы мучаются частыми спазмами, приступами кашля и т. д. и постоянно находятся в состоянии *истощён*. Если персонаж получает ещё один уровень *усталости*, он переходит в состояние *при смерти*, но остаётся жив. В начале каждой игровой встречи персонаж должен осуществлять проверку *выносливости*. Если результат 1 или меньше, персонаж покинет мир живых до окончания этой встречи. Рекомендуем ведущему позволить персонажу уйти красиво.



**Хроническое, утомляющее:** то же, что и предыдущий тип, но персонаж находится в состоянии *утомлён*. Такое состояние может быть вызвано, например, малярией, вымышленными заболеваниями вроде прикосновения живого мертвеца или жизнью в непривычной и слегка токсичной среде.

**Скоротечное, ослабляющее:** очень редки в реальном мире, но хорошо подходят для игр в жанре научной фантастики и фэнтези. Такие недуги можно заработать, если персонажа поцарапает какая-нибудь неведомая тварь, или он вдохнёт воздух, насыщенный токсинами. При провале проверки *выносливости* жертва заражается болезнью, оказывается *в шоке*, получает уровень *усталости*, начинает беспрерывно кашлять или проявлять другие изнуряющие симптомы. Как только персонаж выходит из *шока*, он может нормально действовать, но состояние *утомлён* (а с ним и болезнь) будет держаться ещё 2d6 дней, пока болезнь не пройдёт сама.

**Скоротечное, смертельное:** ещё реже встречаются болезни, способные погубить за секунды. С ними дело обстоит так же, как со *смертельными ядами*. Если персонаж выживает, он *утомлён* 2d6 часов.

### Вода

Вода таит в себе смертельную опасность для неподготовленного персонажа. Далее перечислены опасности, связанные с водой, а также частота, с которой персонаж должен осуществлять проверку *плавания* при столкновении с ними. При каждом провале персонаж получает уровень *усталости*.

- Персонаж с навыком *плавание* как минимум d4 может не осуществлять проверку в спокойной воде.
- При быстром течении все персонажи должны осуществлять проверку каждую минуту.
- В бурном потоке, когда персонажа закручивают водовороты, проверка необходима каждый раунд.
- Персонаж, вынужденный долго оставаться в воде без плавательного средства, должен осуществлять проверку каждый час.

**Модификаторы:** вычтите 2 из проверки *плавания*, если персонаж пытается что-то удержать на плаву, включая другого героя. Добавьте +2, если персонаж в спасательном жилете.

**Утопление:** если персонаж вынужден оставаться под водой, то у него возникают проблемы с доступом к воздуху. Обычно персонаж может задержать дыхание на количество раундов, равное *выносливости*. Затем он начинает получать уровень *усталости* каждый раунд, пока не окажется *при смерти* (см. ниже).

**Избавление:** оказавшись вне воды, персонаж избавляется от одного уровня *усталости* каждые 5 минут.

**При смерти:** смерть наступает через количество раундов, равное *выносливости*/2 персонажа. Если кто-то доберётся до жертвы в течение пяти минут после «смерти», её можно откачать, успешно пройдя проверку *лечения (–4)*.

### Голод

Людям нужно приблизительно полкилограмма пищи каждые 24 часа. Если еды недостаточно, персонажа начинает терзать голод.

Начиная с первого дня после того, как персонаж пропустил полноценный приём пищи, он должен проходить проверки *выносливости*. Если ему досталась хотя бы половина необходимого рациона, он проходит её без штрафа. Если меньше (вплоть до отсутствия), то на проверку налагается штраф –2. При провале персонаж получает уровень *усталости*.

> ***Окружающая среда***
>
> В тех случаях, когда в тексте идёт речь об эффектах окружающей среды, защите от них или их проявлениях, имеется в виду сумма таких опасностей как *жара* и *холод*.

По прошествии первого дня персонаж должен осуществлять проверку из-за голода каждые 12, а из-за жажды — каждые 6 часов.

**Навык выживания:** успешная проверка *выживания* означает, что персонаж нашёл суточное количество воды и пищи, необходимое для одного человека, при подъёме — для пятерых.

**Избавление:** по крайней мере, килограмм приличной еды позволяет персонажу избавляться от уровня *усталости* каждый час, или каждые 12 часов, если он достиг состояния *при смерти*.

**При смерти:** смерть от голода через 3d6 часов.

### Жажда

В среднем человеку необходимо примерно 2 литра воды в сутки. Требуемое количество удваивается как в крайне засушливой местности (например, пустыня), так и в очень влажной (джунгли), поскольку персонаж обильно потеет и теряет жидкость.

Если персонаж не получает необходимого количества жидкости, он страдает от обезвоживания. Начиная с дня, когда кончилась вода, он должен осуществлять проверки *выносливости*. Если ему досталась хотя бы половина нормы, он проходит её без штрафа. Если меньше (вплоть до отсутствия), то на проверку налагается штраф –2. . После первого дня без воды персонаж должен осуществлять проверку каждые 6 часов.

**Навык выживания:** успешная проверка *выживания* означает, что персонаж нашёл суточное количество воды и пищи, необходимое для одного человека, при подъёме — для пятерых.

**Избавление:** два литра воды позволяют персонажу избавляться от одного уровня *усталости* каждый час.

**При смерти:** смерть через 2d6 часов.

### Жара

Сильная жара (обычно выше +30°C) может вызвать обезвоживание и тепловой удар. И то, и другое зачастую оборачивается неприятными последствиями для организма. Пожалуй, обезвоживание является наиболее серьёзной опасностью. Сознательные и хорошо подготовленные персонажи обычно берут с собой приличный запас воды и регулярно её пьют, что облегчает их положение. Когда температура достигает 30°C и выше, ведущий должен обратить внимание на количество воды, которым располагают персонажи. Если им доступно, по крайней мере, 4 литра воды в день, они могут устать, получить солнечные ожоги, но обезвоживание им не грозит.

Если у них нет такого количества воды, персонажи должны осуществлять проверку *выносливости (–2)* каждые четыре часа. Увеличьте штраф до –4, если воды доступно меньше чем 2 литра в день. При провале персонаж получает уровень *усталости*.

- Вычитайте 1 из результата проверки за каждые 5 градусов выше 30°C.
- Добавьте +1, если персонаж находится в тени.
- Добавьте +1, если персонаж не предпринимает физической активности.

**Избавление:** жертва, получившая достаточно воды, избавляется от одного уровня *усталости* каждый час.

**При смерти:** персонаж получает тепловой удар и может пострадать от повреждения головного мозга. Осуществите проверку *выносливости*. При провале *смекалка* и *сила* навсегда снижаются на одну ступень (до минимума d4).

### Недостаток сна

Большинству людей необходимо спать минимум 6 из 24 часов. Персонаж, который вынужден обходиться без этого минимума, должен осуществлять проверку *выносливости* с нарастающим штрафом –2 каждые 12 часов (максимальный штраф –6). Приличное количество кофе, газировки или иных стимуляторов добавляет +2 к результату проверки. Провал приводит к уровню *усталости*.

**Избавление:** каждые четыре часа сна снимают один уровень *усталости*.

**При смерти:** уставший до смерти персонаж погружается в глубокий сон на 2d10 часов.

### Огонь

Даже гиганты, для которых клинки рыцарей не опаснее швейных иголок, боятся огня. Осуществите проверку урона, когда персонаж оказался охвачен пламенем, и продолжайте поверки в начале каждого раунда, пока персонаж подвержен действию огня. Только непроницаемый огнеупорный костюм может усилить *стойкость* персонажа, оказавшегося в огне.

Урон от огня

| Урон | Описание |
|---|---|
| +2 | горящее оружие |
| 1d10 | «очаг возгорания», например, горящая рука или нога |
| 2d10 | огнемёт |
| 3d10 | лава |

**Возгорание:** как только огонь касается того, что может загореться, бросьте 1d6. При 6 огонь перекидывается на цель. Легко воспламеняемые объекты (дерево, например) загораются при 4–6. Горючие вещества вроде бензина, выплеснутого на врага, вспыхивают при любом результате, кроме 1.

После того, как жертва загорелась, каждый раунд (в начале её хода) бросайте 1d6, как описано выше, чтобы узнать, продолжает ли она гореть. Если персонажу не везёт, то пламя усиливается, и наносит указанный выше урон.

**Отравление дымом:** пожары в замкнутых помещениях вызывают опасное задымление. В каждом раунде персонаж, находящийся в дыму, должен осуществлять проверку *выносливости*. Мокрая ткань на лице добавляет +2 к проверке, а противогаз отменяет необходимость этой проверки. При провале персонаж получает уровень *усталости*.

### Падение

Урон от падения составляет 1d6+1 за каждые 3 метра высоты, с которой упал персонаж (округление вверх), до максимума в 10d6+10. Если вы используете тактическую карту, то считайте каждые 2 клетки за 3 метра для упрощения.

**Снег или сено:** мягкая поверхность, например, глубокий снег, играет на руку падающему. Каждые полметра снега уменьшают урон на один пункт.

**Вода:** падение в воду вдвое уменьшает количество игральных костей при проверке урона (округление вниз), а успех при проверке *ловкости* значит, что персонаж нырнул и не пострадал. Стоит отметить, что он оказывается *в шоке*, если нырнул с высоты больше 15 метров. Падение в воду с высоты больше 30 метров (15 клеток) требует успешной проверки *ловкости (–2)*, чтобы избежать урона.

### Радиация

Персонажи в радиоактивной среде должны осуществлять проверки *выносливости* каждый час при слабом радиационном фоне и каждую минуту

при сильном. При каждом провале персонаж получает уровень *усталости*.

**Избавление:** уровни *усталости*, полученные от *радиации*, уходят по одному в 24 часа или вдвое быстрее, если принять душ и смыть с себя радиоактивную пыль.

**При смерти:** жертва страдает от лучевой болезни — это *хроническое, утомляющее заболевание*.

### Синяки и шишки

Персонаж с небольшими, но неприятными травмами (полученными, например, в результате падения со склона или бега с препятствиями по тёмной пещере) страдает скорее от усталости, чем от ранений. Эта опасность вводится, если нужно, чтобы персонажи оказались слегка побиты, но не получили *ранений*.

Когда у персонажа возникает риск получить подобные травмы, осуществите проверку *выносливости*. При провале персонаж получает уровень *усталости* от синяков, шишек, порезов и ссадин. Ведущий может иногда позволять особо проворным персонажам осуществлять проверку *ловкости*, чтобы избежать повреждений. *Усталость*, заработанная таким путём, может привести лишь к *истощению*, но не к состоянию *при смерти*.

**Избавление:** *усталость* от синяков и шишек автоматически проходит через 24 часа после того, как были получены эти травмы.

**При смерти:** от синяков нельзя умереть.

### Холод

Долгие часы перехода через глубокий снег навстречу ледяному ветеру могут стать причиной обезвоживания и измотать персонажа так же быстро, как путь через жаркую пустыню. Каждые четыре часа, проведённые на морозе (0°C), персонаж должен осуществлять проверку *выносливости*. При провале персонаж получает уровень *усталости*. Вычитайте по 1 из проверок *выносливости* за каждые 10 градусов ниже нуля до максимума –3. Проверка подразумевает, что персонаж тепло одет. Если это не так, из результата проверки вычитается –2. Современное снаряжение для зимних походов даёт +2 к проверкам, а специальное снаряжение (одежда полярника) даёт, по меньшей мере, +4 или больше в зависимости от игрового мира.

**Избавление:** тёплое укрытие позволят персонажу избавляться от одного уровня *усталости* каждые 30 минут.

**При смерти:** персонаж должен осуществлять проверку *выносливости* каждый час. При провале он погибает.

### Яд

Если жертва оказалась *в шоке* или получила *ранение* в результате укуса ядовитого животного или удара отравленным клинком, она должна осуществить успешную проверку *выносливости*, чтобы не подвергнуться действию одного из ядов, указанных в таблице ниже. Если у яда есть модификатор (например, «Яд –2»), он налагается на результат проверки *выносливости*. Ведущий должен решить, к какой категории относится яд. Из всех ядовитых животных реального мира лишь единицы попадают в категорию смертельно ядовитых. Когти упырей содержат парализующий яд, шпионы могут подмешивать в напитки мощные «удушающие» яды или вообще использовать газ.

Персонаж под действием *парализующего* или *удушающего* яда находится *при смерти*, пока не кончится действие яда].

**Лечение:** чтобы исцелить отравленного, лекарь должен осуществить проверку *лечения*. Из результата проверки вычитается сила яда (указана в описании). При успехе жизнь жертвы спасена, и яд больше не действует: парализованные могут двигаться, а те, кто был в обмороке, приходят в себя.

Каждый персонаж может предпринять лишь одну попытку вылечить жертву от воздействия яда. При провале вторую попытку должен осуществлять уже кто-то другой.

**Избавление:** *утомление* или *истощение* от яда проходит за 24 часа.

**При смерти:** персонажи, оказавшиеся *при смерти* от *усталости*, избавляются от недуга, как описано выше. Остальные эффекты описаны в таблице ниже, и об избавлении от них придётся позаботиться отдельно.

Таблица воздействия ядов

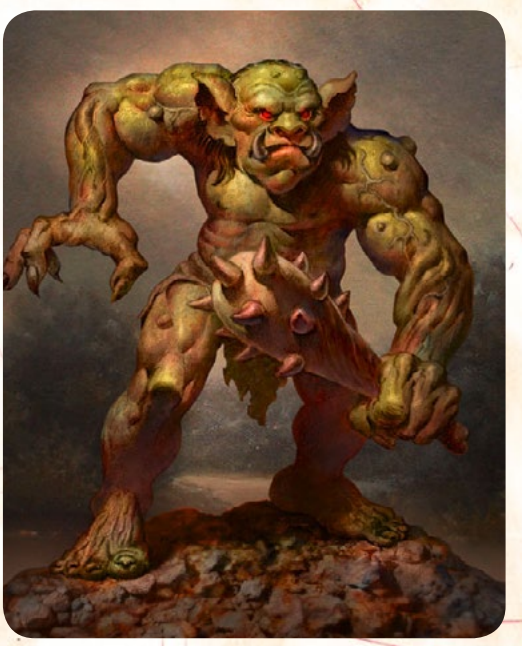
| Тип | Провал | Успех | Подъём |
|---|---|---|---|
| Смертельный | смерть через 2d6 раундов | 1 ранение и истощение | истощён |
| Отравляющий | смерть через 2d6 минут | 1 ранение и истощение | истощён |
| Парализующий | паралич на 2d6 минут | паралич на 2d6 раундов | утомлён |
| Удушающий | обморок на 2d6 часов | обморок на 2d6 минут | утомлён |

## СТРАХ

Чудовищные твари и жуткие зрелища бросают вызов решимости персонажей, вынуждая их осуществлять *проверку храбрости* (проверку *характера*). Успех при *проверке храбрости* означает, что персонаж смог преодолеть ужас и продолжает действовать. Результат провала зависит от того, увидел ли персонаж нечто противоестественное или же ужасающее.

**Страх/тошнота:** если персонаж столкнулся с чем-то противоестественным или сверхъестественным (зловещее открытие, встреча с Тем, о Чём Никто Не Должен Знать), он *в шоке* и должен осуществить проверку *выносливости*. При провале он испытывает психическое потрясение/приступ тошноты, что влечёт за собой получение уровня *усталости* до конца сцены. При *осложнении (1)* жертве также придётся осуществлять проверку по *таблице страха*.

**Ужас:** что-то невероятно страшное вроде чудовищного создания или вовсе непознаваемого зла, скрывающегося во мраке, может потрясти даже самого отважного из героев. *Статисты* обычно убегают *в панике*. *Дикие карты* будут вынуждены обратиться к *таблице страха*, если провалят *проверку храбрости*.



### Привыкание

Если персонаж уже встречался с каким-то определённым видом чудовищ, он может не осуществлять *проверку храбрости* всякий раз, как сталкивается с подобными существами. Если персонажи пытаются очистить подземелье от зомби, *проверку храбрости* стоит осуществить лишь при первой встрече с ними, а не в каждом помещении, наводнённом ими.

Ведущий может потребовать *проверку храбрости*, если персонажи встречают зомби в принципиально иной обстановке, например, провалившись в яму, кишащую ненасытными тварями.

**Таблица страха**

| Карта* | Эффект | Трефы |
|---|---|---|
| **Дама и выше** | **Прилив адреналина:** страх делает персонажа сильнее. Персонаж добавляет +2 ко всем проверкам параметров и урона в свой следующий ход. | **Паника:** персонаж немедленно бежит от опасности на свой полный *шаг* + результат проверки *бега*, после этого он оказывается *в шоке*. |
| **9–Валет** | **Шок:** персонаж *в шоке*. | |
| **6–8** | **Мелкая боязнь:** персонаж получает мелкий изъян *боязнь* в результате психологической травмы. | |
| **4–5** | **Крупная боязнь:** персонаж получает крупный изъян *боязнь*. | |
| **2–3** | **Клеймо страха:** персонаж *в шоке*. Страх оставляет свой след на его теле: седая прядь, подергивающийся глаз или что-то иное, что снижает *харизму* героя на 1. | |
| **Ниже 2** | **Сердечный приступ:** страх захлестывает персонажа настолько сильно, что у персонажа останавливается сердце. Он *при смерти* и должен осуществить проверку *выносливости* (–2). При успехе он в шоке и не может пытаться оправиться от него в течение d4 раундов. При провале он умирает через 2d6 раундов. Проверка *лечения* (–4) спасает жертве жизнь, но жертва остаётся *при смерти*. | |

* *Измените достоинство карты в соответствии с модификатором проверки храбрости (учитывая ранения и усталость), поскольку он усугубляет последствия. Трефы модифицировать не нужно.*

## СОЮЗНИКИ

Союзникам отведена важная роль во многих игровых мирах. Это и войска Второй Мировой под командованием героя, и верные наёмники в фэнтези мирах, и доблестные товарищи по оружию, поддержавшие вашего персонажа в восстании против угнетателей.

Управляться с *союзниками* не так уж сложно. Вы может скачать файл с листом союзника на нашем сайте.

### Характер союзника

Вы можете придать вашим *союзникам* толику индивидуальности, воспользовавшись «таблицей характеров». Запишите ключевое слово на листе союзника, чтобы и игроки, и ведущий имели некоторое представление о характере каждого *союзника*.

В большинстве случаев, это впечатление, которое *союзник* производит на окружающих, и оно не оказывает какого-то определённого эффекта на игру. Но иногда это помогает определить, как именно союзник поведёт себя в той или иной ситуации.

В кампании по второй мировой игрок, взявший на себя роль молодого лейтенанта, может заглянуть в таблицу и выбрать в качестве часового «наблюдательного» соратника. Если же в качестве часового окажется «ленивый» соратник, ведущий может посчитать, что тот заснул на посту.

Таблица характеров

| Карта | Красная масть | Чёрная масть |
|---|---|---|
| 2 | изящный | неотёсанный |
| 3 | юный | старый |
| 4 | весёлый | печальный |
| 5 | подвижный | ленивый |
| 6 | смышлёный | туповатый |
| 7 | открытый | загадочный |
| 8 | наблюдательный | рассеянный |
| 9 | милосердный | жестокий |
| 10 | изобретательный | бестолковый |
| В | бывалый | простодушный |
| Д | сострадательный | бесчувственный |
| К | героический | подлый |
| Т | бесстрашный | трусливый |
| Джокер | Вытяни две карты и используй обе. Если они противоречат друг другу, придумай, как это обыграть, или сделай персонажа дикой картой! | |

### Боеприпасы

Следить за боеприпасами всех вооружённых союзников — та ещё головная боль. Вот вам простой способ решения проблемы, который привнесёт в игру некоторую долю драматизма.

Количество боеприпасов у союзных подразделений может быть *избыточным, достаточным, недостаточным, нулевым*.

Стартовое количество определяет ведущий, и оно отмечается на листе союзника. После каждого боя боезапас понижается на *ступень* (если ведущий не посчитает, что стреляли недостаточно много). Если в бою союзники в качестве *карты действия* получат двойку, количество их боеприпасов упадёт на одну *ступень* по завершении раунда. Это позволит сделать битву более драматичной, а также поставить персонажей перед вполне реалистичными проблемами снабжения и логистики, но не перед проблемами сложных вычислений.

### Союзники и опыт

*Союзники*, идущие в бой с героями, тоже набирают опыт, хотя и не так быстро, как персонажи игроков. Вам не надо следить за тем, сколько им положено пунктов опыта. Бросьте игральную кость и узнайте, повысили ли они свой уровень.

В конце сессии, в которой союзники сыграли важную роль (обычно участвуя в сражении), бросьте d6 за каждую группу войск. При результате 5–6 выжившие получают *повышение* (по тем же правилам, что и персонажи игроков). При провале ничего не происходит.

### Типажи союзников

Перед вами несколько типажей солдат, которые можно использовать для большинства игр. Добавьте любые *параметры*, которые, по-вашему, подойдут. Группа следопытов, например, должна обладать навыком *выслеживания*, тогда как всадники — навыком *верховой езды* и так далее.

*Солдат*

**Характеристики:** *ловкость* d6, *смекалка* d4, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
**Навыки:** *внимание* d6, *драка* d6, *маскировка* d4, *стрельба* d6.
**Шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

*Бывалый солдат*

**Характеристики:** *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d8.
**Навыки:** *внимание* d8, *драка* d8, *маскировка* d6, *стрельба* d8.
**Шаг:** 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.
**Черты:** пара любых *боевых черт*.

## ИНТЕРЛЮДИИ

В большинстве героических историй персонажи время от времени перекидываются друг с другом парой слов, рассказывая о своём прошлом или же раскрывая характер. Подобные «интерлюдии» достаточно редко встречаются в ролевых играх, поскольку, как правило, основной акцент делается на действие в рамках текущего сюжета.

Описанные ниже правила позволят вам упорядочить процесс введения *интерлюдий* и заслуженно наградить игрока за то, что он красиво раскрыл характер своего персонажа и поделился деталями его биографии с окружающими.

### Введение интерлюдии

Ведущий должен прибегать к интерлюдиям, когда динамика развития сюжета неизбежно снижается, например, когда персонажи залечивают ранения после нелёгкого боя, проводят какое-то длительное исследование или же находятся в долгом пути.

Для начала выберите игрока и попросите его вытянуть карту. Масть карты определяет тематику повествования. Игрок должен рассказать историю на заданную тему от лица своего персонажа. Повествование занимает несколько минут и может включать в себя других персонажей. В следующий раз, когда ведущий решит, что наступил подходящий момент для интерлюдии, он должен выбрать другого игрока, чтобы у каждого из участников была возможность самовыразиться и получить соответствующую награду.

**Награды:** после того, как игрок заканчивает свою историю, ведущий может наградить его фишкой.

*Таблица интерлюдий*

**Пики (победа):** поведайте о великой победе или личном триумфе, связанном с прошлым вашего персонажа. Как это сказалось на его последующей жизни? Какова была награда за его подвиг?

**Червы (любовь):** вам предстоит поведать захватывающую историю о величайшей любви вашего персонажа: утраченной, обретённой или ожидающей его дома. Как её зовут? Где она живёт? Почему вам пришлось покинуть её?

**Бубны (желание):** расскажите историю о том, чего желает или некогда желал ваш персонаж. Это может быть вещь, признание, политическая цель или даже путешествие, которое он хочет совершить, чтобы посетить какое-нибудь удивительное место.

**Трефы (трагедия):** расскажите историю о трагедии или неудаче, случившейся с вашим героем в прошлом, по возможности связав её с одним из его изъянов. Если у рассказчика есть какая-то страшная тайна, не стесняйтесь намекать на неё, давая другим персонажам пищу для размышлений и предоставив им возможность узнать тёмную сторону вашего персонажа.

***Пример:*** *полковник Грин из 24-го марсианского шотландского полка, его проводник гуркский стрелок Санджей, леди Эмилия и всемирно известный охотник на крупную добычу сэр Джон Хоббсворт пересекают обширную марсианскую пустыню. Их ожидают песчаные бури, изнуряющая жара днём и мороз, от которого кровь стынет в жилах, ночью.*

*Ведущий решает вводить интерлюдию после каждого столкновения в ходе путешествия.*

*Первым жребий падает на полковника Грина, который вытягивает карту — пики. Он с увлечением описывает облаву на диких марсиан у Зимкангаруна и кровопролитное сражение, которое там произошло. «Именно там я получил эту рану», — произносит он, показывая на свою хромую ногу.*

*Затем, чудом пережив ужасную песчаную бурю, леди Эмилия вытягивает карту — червы. «Я готова вынести любые муки», — начинает она, — «если только это поможет мне узнать, что произошло с моим возлюбленным Натаниэлем, пропавшим в тех самых горах, куда мы с вами направляемся». Затем она рассказывает о том, как они с Натаниэлем встретились, после чего отправились на Марс и начали там новую жизнь вдали от грязного и порочного Нью-Йорка.*

*На следующий день отряд попадает в засаду марсианских разбойников. Санджей вытягивает следующую карту — бубны. «Видите клинок этого бандита?» — гордо вопрошает он. «Это всего лишь жалкое подобие моего кукри, который я получил в качестве награды десять лет назад, когда вступил в свой полк». После этого Санджей описывает сражения, в которых он принимал участие в составе Шестого гуркского полка, прежде чем уйти добровольцем на далёкий Марс.*

*Сир Хоббсворт оказывается следующим и вытягивает карту — трефы. «На Земле не осталось ни единого крупного зверя, на которого бы я ещё не охотился. Теперь я решил отправиться на Марс для того, чтобы добыть самого большого, самого яростного зверя во всех известных мирах — караска. Я убью его и повешу его голову на стену. И ничто не остановит меня». Хоббсворт также вскользь упоминает о своей надежде на то, что чудовище, прежде чем сдохнуть, убьёт его. Таким образом, он намекает окружающим на своё Последнее желание и хроническую болезнь, которую он приобрёл в ходе этой игровой кампании.*

## СОЦИАЛЬНЫЕ КОНФЛИКТЫ

Не во всякой войне победа достигается только при помощи оружия. Пламенная речь может погубить целую нацию.

Приведённые ниже правила хорошо подходит для длительных и напряжённых переговоров, будь то попытка убедить совет послать войска на защиту земель в помощь благородному рыцарю, выиграть судебное дело или убедить охранника открыть ворота, ведущие на космическую станцию.

Конфликт разрешается в течение трёх раундов переговоров, каждый из которых посвящается определённому вопросу (или нескольким тесно связанным друг с другом вопросам). Последующие раунды отражают постепенное смещение фокуса переговоров.

В течение каждого раунда персонаж игрока излагает свои аргументы, после чего осуществляет проверку *убеждения* (или встречную проверку *убеждения*, если его оппонент пытается возразить ему).

Оратор получает жетон за успех и каждый подъём.

В конце третьего раунда конфликта сторона, набравшая большее количество жетонов, считается выигравшей. Чем больше жетонов, тем сильнее выигравшая сторона убеждает проигравшую в собственной правоте (см. *таблицу исхода социального конфликта*).

**Модификаторы:** ведущий может наградить преимуществом +2 ту сторону, которая выдвигает блистательный или неоспоримый аргумент; или наложить штраф –2, если оратор совершает очевидный промах (например, делает явно неправдоподобное или оскорбительное заявление).

**Знание — сила:** если персонажи обсуждают какие-то технические моменты (например, связанные с вопросами права или стратегией обороны королевства), персонаж должен осуществить проверку *убеждения* или соответствующего *знания* (для проверки выбирается навык с наименьшим значением). Таким образом, в суде персонаж с *убеждением* d10 и *знанием (право)* d4, будет осуществлять проверку *знания (право)*. Хорошо, когда персонаж знает, о чём говорит.

***Пример:*** *орки вторглись сразу в несколько баронств, расположенных в различных уголках королевства. Герой — молодой дворянин — пытается убедить правителя выделить для борьбы с орками королевские войска. Тем не менее, правитель, наслышанный о готовящемся восстании, не особо настроен отсылать свои войска.*

*Молодой дворянин начинает с того, что рассказывает королю о своих стычках с орками и отвратительных злодеяниях, которые они совершали в отношении жителей королевства. Он осуществляет проверку убеждения и получает 7. Один успех.*

*Затем дворянин представляет королю своих разведчиков, которые рассказывают, в каких именно баронствах видели орков. Он осуществляет ещё одну проверку и получает 9, то есть два успеха. У него теперь в общей сложности три жетона.*

*В конце концов, юный воитель напоминает королю о том, что его семья поддержала правителя во время коронации, намекая на давний долг. В этот раз дворянин терпит неудачу.*

*По окончании трёх раундов переговоров у дворянина три жетона. Король соглашается отправить в помощь дворянину отряд пехоты, но при этом отказывается отсылать более верных ему конных рыцарей. Один из командиров пехоты — старый друг семьи дворянина, — с немалой долей вероятности, присоединится к грядущему восстанию, и потому король посылает за ним убийцу, который должен гарантировать его невозвращение из похода! Теперь у ведущего есть дополнительная сюжетная ветка, в ходе которой персонажам предстоит предотвратить убийство своего друга и командующего союзных войск.*

**Исход социального конфликта**

| Степень успеха | Результат |
|---|---|
| Ничья | Окончательное решение так и не принято, и пока не будут приведены принципиально новые аргументы, ничего не изменится. В суде побеждает защита благодаря презумпции невиновности. |
| 1–2 | Вторая сторона конфликта согласна далеко не со всем, но предпочитает пойти навстречу, нежели продолжать спор. Она предоставляет минимальную поддержку. Если в суде побеждает защита, то присяжные сомневаются в правильности приговора; если побеждает обвинение, то присяжные выступают за самое мягкое наказание. |
| 3–4 | Вторая сторона конфликта проникается аргументами. Она предоставляет необходимую помощь, но может выдвинуть определённые условия или же обратиться за ответной услугой. Если в суде побеждает обвинение, то преступник признан виновным и приговорён к серьёзном наказанию. Если побеждает защита, то все обвинения снимаются. |
| 5+ | Вторая сторона конфликта полностью поддерживает персонажей. Она предоставляет даже большую поддержку, чем предполагалось. Если в суде побеждает обвинение, то подсудимому выносят самый строгий приговор. |

## ПУТЕШЕСТВИЯ

Большинство эпических историй так или иначе связано с преодолением огромных расстояний, будь то путешествие хоббитов или гиперпрыжки в космосе, столь характерные для научной фантастики. Этот раздел поможет вам определить, сколько времени занимают путешествия, и какие драматические события могут произойти с героями в пути.

### Время и расстояние

*Путешествие пешком или верхом*

Базовая скорость персонажа или животного равна его *шагу*, выраженному в километрах в час (минимум один километр в час). К примеру, человек с *шагом* 6 идёт со скоростью 6 километров в час.

Группы двигаются со скоростью самого медленного её члена. Штрафы за *усталость* и *нагрузку* обычно не влияют на *шаг*, но ведущий может использовать их, когда скорость важна для сюжета.

Модификаторы передвижения по земле

| Ландшафт | Скорость | Тип ландшафта |
|---|---|---|
| Лёгкий | –0 км/ч. | равнины, дорога |
| Средний | –1 км/ч. | каменистая пустыня, небольшие холмы |
| Трудный | –3 км/ч. | холмы, пустыня, обычный лес |
| Очень трудный | –5 км/ч. | горы, густой лес, болото |

*Наземный транспорт*

В случае размеренного путешествия, занимающего от одного до нескольких дней, используйте *предельную скорость* транспортного средства, умноженную на 2 км в качестве усреднённого показателя расстояния, которое оно может преодолеть за час.

Умножьте *предельную скорость* на количество часов путешествия (восемь часов в день обычно считается нормой) для того, чтобы определить, какое расстояние вам удалось преодолеть в течение одного дня.

Умножьте расстояние в 1,5 раза при передвижении по шоссе или автобану и разделите на 2 при передвижении в сложных условиях (полуразрушенные шоссе в постапокалиптичном мире, бездорожье и т. д.).

*Путешествие по воздуху*

При путешествии на летающих животных или иным способом, позволяющим подняться в воздух, указанные выше модификаторы не учитываются, и добраться до места можно гораздо быстрее. Тем не менее, ведущий может варьировать скорость в зависимости от наличия попутного ветра, грозового фронта или других явлений.

*Морские путешествия*

Самоходные суда передвигаются по тем же правилам, что и описанный выше наземный транспорт. Расстояние, которое покрывают парусные корабли, в большой степени зависит от действий команды. В начале каждого дня путешествия капитан корабля осуществляет проверку навыка *судовождения* с модификаторами, которые сочтёт нужным применить ведущий (сильные или слабые ветра, течения, попытки подняться вверх по реке и так далее). Результат проверки обычно соответствует восьмичасовому путешествию, но парусные корабли при наличии полной команды обычно не останавливаются, и потому вы можете умножить результат на три, если корабль движется в течение 24 часов.

**1 или меньше:** корабль сбивается с курса. Вам не удаётся продвинуться к вашей цели, и на следующей день вам потребуется осуществить успешную проверку *знания (навигация)*, или корабль начинает двигаться в неверном направлении.

**Провал:** 6 × *предельную скорость* в километрах.

**Успех:** 20 × *предельную скорость* в километрах.

**Подъём:** 30 × *предельную скорость* в километрах.

### Происшествия

Если край, по которому путешествуют персонажи, не патрулируется и не является безопасным, каждые сутки вытягивайте карту из *колоды действий* (ведущий может выбрать более подходящий промежуток времени). Любая карта двора[1] и туз указывает на наличие происшествия, а масть определяет его тип.

Ведущим крайне рекомендуется адаптировать данную систему под соответствующие игровые миры.

**Пики — враги:** монстры, враги или дикие звери преграждают путь. Возможно, они даже устроили засаду.

**Червы — персонажи:** группа встречается с нейтральными или дружественными персонажами (например, торговцами, сбившимся с дороги путешественником или даже с другими искателями приключений).

**Бубны — богатство:** где-то по дороге вам удаётся найти что-то ценное. Например, полуразрушенный космический корабль с припасами, небольшой клад, месторождение ценных минералов или магический предмет, который был зажат в руке мертвеца.

**Трефы — препятствия:** персонажи сталкиваются с каким-нибудь препятствием и должным придумать, как с ним справиться. Это может быть разлившаяся река, минное поле, полусгнивший верёвочный мост, водоворот и так далее. Враги и монстры могут охранять препятствие.

1: *Карты двора: валет, дама, король.*

## ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Будь то танковые баталии второй мировой или масштабные сражения в открытом море, транспортные средства играют немаловажную роль в развитии событий. Здесь вы найдёте правила ведения боя с участием транспортных средств на игровом поле. Правила по длительным погоням на большие расстояния смотрите на стр. 124.

### *Транспорт в бою*

Сражение, в котором задействованы транспортные средства и их экипажи (команда и пассажиры), отличается от обычных сражений двумя дополнительными модификаторами.

Модификаторы атак

| Штраф | Ситуация |
|---|---|
| –2 | Ненадёжная опора |
| –1 за каждые 10 *клеток* в раунд скорости | Упреждение |

**Ненадёжная опора:** транспорт в движении считается *ненадёжной опорой*. Любой персонаж в перемещающемся транспорте осуществляет проверки физических навыков, требующих точности (вроде *драки* и *стрельбы*), со штрафом –2. Это касается и тех, кто стреляет из установленных на транспортном средстве орудий. Черта *твёрдая рука* отменяет этот штраф.

**Упреждение:** быстро передвигающийся транспорт сложнее поразить, поэтому за каждые полные 10 клеток в раунд его скорости на любые атаки против него налагается штраф –1. Однако, если цель движется прямиком на стреляющего или идёт параллельным курсом с ним (как в *погонях*), то штраф не налагается.

### *Потеря управления*

Провал при проверке *вождения* приводит к потере управления. Если это произошло, бросьте 2d6 и посмотрите результат в *таблице потери управления*. При использовании тактической краты осуществите все дополнительные перемещения (вроде скольжения и переворотов), указанные в таблице. Если что-то попалось на пути неуправляемого транспортного средства, смотрите выше правила по столкновениям.

**Потеря управления в воздухе:** если летательный аппарат теряет управление, то к *таблице потери управления* обращаться не нужно. Однако персонаж у руля должен осуществить проверку *пилотирования*. При провале летательный аппарат падает и разбивается. Если пилот может выпрыгнуть из кабины, его последний шанс — успешная проверка *ловкости*.

**Кораблекрушение:** если корпус корабля не переломился пополам и не затонул в ту же минуту, корабль уходит под воду со следующей скоростью:

- Мелкие суда (плоскодонки, каноэ) тонут по окончании раунда, в который потерпели крушение.
- Средние суда (рыбачьи шхуны) тонут за 1d6 минут.
- Крупные суда (частные яхты) тонут за 4d6 минут.
- Огромные корабли, например, нефтяные танкеры, круизные лайнеры, суда ВМФ тонут за 2d6 часов.

Потерпевшее крушение судно дрейфует по течению (если оно есть). Это обычно d6 клеток за раунд в спокойных реках или море и 2d6 в быстрых реках. Если судно терпит бедствие в океане, ведущий может бросить d12, чтобы определить, направление дрейфа.

### *Аварии и столкновения*

Аварии могут привести к губительным последствиям. Транспортное средство и пассажиры получают d6

Потеря управления

| 2d6 | Тактическая карта | *Погони* или *преследование* |
|---|---|---|
| 2 | **Переворот:** *скольжение*, затем переместите транспорт в том же направлении на d6 отрезков, равных его ширине. | **Бросьте d6:** чёт — –2 к *вождению**; нечет — транспорт выбывает из гонки. |
| | Нанесите урон от столкновения. Сломаны все приборы и орудия, установленные снаружи. | |
| 3–4 | **Вращение:** Вращение: переместите транспорт на d6 клеток**. Бросьте d12 и направьте транспорт в соответствующую сторону, руководствуясь циферблатом. | Бросьте d12: 1–3 — –2 к *вождению**; 4–9 — –1 к *вождению**; 10–12 — без последствий |
| 5–9 | **Занос:** переместите транспорт на d4 клеток вбок**. | –1 к *вождению** |
| 10–11 | **Скольжение:** переместите транспорт на d6 клеток вбок** | –1 к *вождению** |
| 12 | **Кувырок**: переместите транспорт вперёд на d4 отрезка, равных его длине. | Бросьте d6: чёт — –2 к *вождению**; нечет — транспорт выбывает из гонки. |
| | Нанесите урон от столкновения. Медленный и тяжёлый транспорт вроде танков (по решению ведущего) не кувыркается, вместо этого выберите *занос* или *скольжение*. | |

* *к проверке параметра маневрирования в начале следующего хода и к проверкам атаки до начала следующего хода.*
** *в направлении неудачного манёвра или в сторону от удара.*

| Критические попадания | |
|---|---|
| **2d6** | **Результат** |
| **2** | **Вмятины и царапины:** едва поцарапало краску. Нет особенного урона. |
| **3** | **Двигатель:** попадание в двигатель. Течёт топливо, глохнет мотор. *Ускорение* уменьшается вдвое (округление вниз). На торможение это не влияет. |
| **4** | **Ходовая часть:** попадание в колёса, гусеницы и т. п. *Предельная скорость* падает вдвое. Если транспорт тянули животные, то попали в одно из животных. |
| **5** | **Система управление:** попадание в систему управления. Без ремонта транспорт может поворачивать лишь в одну сторону (1–3 влево, 4–6 вправо), что делает невозможными некоторые манёвры. |
| **6–8** | **Корпус:** попадание в корпус без особенных последствий. |
| **9–10** | **Экипаж:** попадание в случайного члена команды. Осуществляется ещё одна проверка урона от атаки. Если персонаж находится внутри транспорта, вычтите из урона *броню* транспорта. Если урон вызван взрывом, то страдают все находящиеся в транспортном средстве. |
| **11** | **Орудия:** попадание в произвольное орудие. Оно выведено из строя, и им более нельзя пользоваться. Если орудий нет, считайте это попаданием в *корпус*. |
| **12** | **Крушение:** транспортное средство *сломано*, а водитель *теряет управление*. |

урона за каждые полные 5 клеток текущей скорости. Если мотоцикл на скорости 16 клеток в раунд врезается в дерево, он получает 3d6 урона, столько же получает тот, кто на нём ехал, а также то, во что он врезался.

**Относительная скорость:** увеличьте урон, если транспорт сталкивается с объектом, двигавшемся ему навстречу. Если два танка врезались друг в друга, и каждый при этом двигался со скоростью 12 клеток в раунд, то их относительная скорость — 24 клетки в раунд, и каждый танк получит 4d6 пунктов урона. Если же столкновение произошло с транспортным средством, двигавшемся прочь от объекта столкновения, вычтите скорость транспортного средства из скорости таранящего противника.

**Бронированное транспортное средство:** при столкновении с тяжело бронированным транспортным средством значение его *брони* выступает как *ББ* при вычислении урона, нанесённого оппоненту.

**Ремни безопасности:** ремни безопасности защищают тех, кто ими пользуется. Такие пассажиры бросают в два раза меньше игральных костей при подсчёте урона (округление вниз). Тот же принцип верен и для подушек безопасности, но перед проверкой урона уберите ещё одну игральную кость.

**Мягкие препятствия:** правила по авариям подразумевают, что транспортное средство столкнулось с чем-то твёрдым: другим транспортом, скалой, стеной и т. д. Но если препятствие было мягким, то нанесённый урон сокращается вдвое.

**Падение или прыжок с транспорта:** персонажи, выпавшие из транспорта на ходу, получают такой же урон, как при столкновении. Персонажи, которые пытаются спрыгнуть и успешно осуществляют проверку *ловкости*, бросают вдвое меньше игральных костей при подсчёте урона (округление вниз). Если персонаж прыгает в воду с корабля, он получает *несмертельный урон*.

**Столкновение в погоне:** при использовании правил погони или преследования транспортное средство при столкновении получает урон, соответствующий половине его *предельной скорости*. Персонаж, который передвигается пешком, вместо этого получит уровень *усталости*, (*синяки и шишки* на стр. 114).

### *Урон*

Урон, равный *стойкости* транспорта или превышающий её, обязывает водителя осуществить проверку *вождения* под угрозой *потери управления*.

Каждый подъём при проверке урона наносит *повреждение*. Каждое *повреждение*, пока его не устранят, накладывает штраф –1 к проверкам *вождения*. Вместе с тем, за каждое нанесённое *повреждение*, осуществите проверку по *таблице критических попаданий*, чтобы выяснить, что же именно произошло.

Когда транспорт получает 4-ое *повреждение*, он оказывается *сломан*, а водитель должен осуществить

успешную проверку *вождения*, чтобы не *потерять управление*.

В *сломанном* состоянии транспортное средство больше никуда не едет, однако из его орудий, с некоторой вероятностью, можно по-прежнему вести огонь, если они не зависят от системы хода транспорта.

### *Ремонт*

При наличии времени и хотя бы базового *набора инструментов* транспорт можно починить, успешно осуществив проверку *ремонта*. Попытка ремонта каждого *повреждения* занимает 2 часа (даже если проверка провалилась). Починка танка, у которого два *повреждения* , например, займёт четыре часа.

Для починки транспорта «в поле» нужен хотя бы ящик инструментов и запчасти. На проверку *ремонта* налагается штраф –2. Обычный гараж отменяет этот штраф, а специализированная мастерская даёт преимущество +2.

Успех и каждый подъём при проверке *ремонта* убирают одно *повреждение*. Каждый подъём сверх тех, что тратятся на починку всех *повреждений*, уменьшает время ремонта вдвое.

**Сломан:** транспорт в *сломанном* состоянии тоже можно починить, но потребуется гораздо больше времени и запчастей. Время — 1d6 × 10 часов за каждое *повреждение*.

## Маневрирование

### *Движение*

*Ускорение* транспорта — количество клеток в раунд, на которое транспорт способен повысить текущую скорость. Пикап с ускорением 5, например, может ускоряться на 5 клеток каждый раунд, пока не достигнет *предельной скорости*. Транспортное средство может понизить скорость в раунд на число, равное удвоенному *ускорению* (или на большее число при *резком торможении*, смотрите дальше).

Игрок, контролирующий транспортное средство, выбирает скорость в начале действия, затем передвигает транспорт на соответствующее количество клеток. Транспорт сохраняет эту скорость до следующего раунда, так что запишите текущую скорость на случай столкновения.

У транспортных средств бывают ограничения в *манёвренности* (особенно на поворотах). В нормальных условиях используйте шаблон поворота, а манёвры (см. дальше) — если ситуация не так проста.

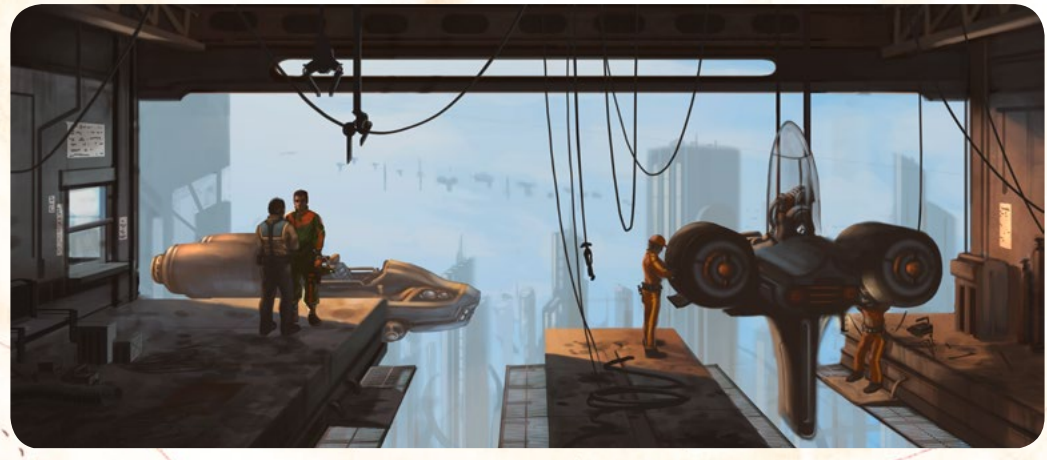
**Карты действия:** транспорт не получает собственных *карт действия* и включается в игру на инициативе водителя. Вождение — это свободное действие, пока водитель не пытается совершить манёвр. Пассажиры получают собственные *карты действия*.

**Скорость убивает:** маневрировать проще на малой скорости, чем на большой. Проверки *вождения* при скорости выше 15 клеток в раунд осуществляются со штрафом –2, а выше 30 клеток в раунд — со штрафом –4.

**Труднопроходимые участки:** осыпающийся гравий, грязь и колдобины, неровная дорога — всё это мешает транспорту так же, как и пешеходам. Считайте каждую клетку такой поверхности за две и вычитайте 2 из проверок *вождения*. Езда по труднопроходимой местности со скоростью выше половины *предельной* требует проверки *вождения* каждый раунд.

**Задний ход:** можно двигаться задним ходом на половине *предельной скорости*. Проверки *вождения* осуществляются со штрафом –2.

**Летательные аппараты:** игнорируют неровности рельефа. Пока аппарат не взлетел, ему необходимо развивать как минимум половину *предельной скорости* каждый раунд. МНВР не учитывается в боях на тактической карте — только при *погонях*.



**Животные и экипажи:** у животных отсутствуют *ускорение* и *предельная скорость*. Они продвигаются на свой *шаг* (+ проверка *бега*) в каждый раунд. У экипажей *ускорение* равно половине *шага* животного. У телег и фургонов нет *предельной скорости*, так как животное просто продвигается на свой *шаг* (плюс проверка *бега* при *беге*).

### *Манёвры*

Ниже приведены некоторые распространённые манёвры. В скобках указан штраф, который налагается на проверку *вождения* во время их осуществления. Если манёвр провален, переместите транспорт в точку начала манёвра и сверьтесь с *таблицей потеря управления*, чтобы узнать, чем всё закончилось.

**Два колеса (–4):** можно проехаться на двух колёсах: например, чтобы втиснуться в узкий проулок или не столкнуться с опасным препятствием. Чтобы встать на два колеса, потребуется какой-нибудь трамплин (бордюр подойдёт). Таким образом уменьшается ширина машины (обычно процентов на 25). Водитель должен проходить проверки *вождения* в начале каждого хода, если хочет и дальше ехать на двух колёсах.

**Крутой поворот (0):** поворот более чем на 90°.

**Манёвр (–1 — –4):** описывает всё, что отважится попробовать осуществить всадник, пилот или водитель: конную прогулку по обрывистому и скользкому склону, попытки объехать крышку люка или иное препятствие, езду по луже масла на полной скорости. Модификатор назначает ведущий. При провале — *потеря управления*.

**Полицейский разворот (–4):** транспорт продвигается вперёд на количество клеток, соответствующее половине скорости в этом раунде, и затем разворачивается на 90° или 180° градусов (по выбору игрока). После чего немедленно сбрасывает скорость до полной остановки и в этом раунде дальше двигаться не может.

**Препятствие (–2 и более):** преодоление сложных препятствий на игровом поле выглядит просто, поскольку нужно лишь провести транспорт туда, куда хочется игроку. Но в реальности машина куда менее послушна. Поэтому водители, которым нужно миновать сложную преграду: узкий переулок, другую машину, свисающие провода, — должны осуществить проверку *вождения* обычно со штрафом –2, но в особых случаях штраф может оказаться –4, а то и больше. При провале транспорт врезается в препятствие и получает урон согласно правилам по авариям.

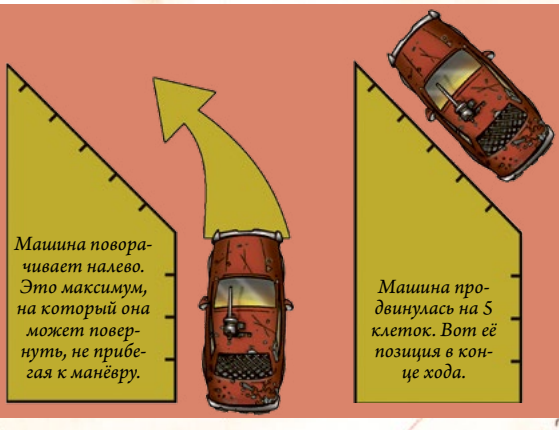
**Прыжок с трамплина (0):** транспортное средство может подпрыгнуть с трамплина на высоту, равную четверти его текущей скорости, к которой прибавляется d10 клеток в случае подъёма при проверке *вождения*. За каждые 2 клетки движения вперёд транспорт опускается на 1 клетку. Так, транспорт, «прыгнувший» на 20 клеток, падает на 10 клеток к концу прыжка.

**Резкое торможение (0):** водитель сбрасывает скорость на число, равное максимум утроенному *ускорению* транспортного средства.

**Таран (встречная проверка):** хоть мы и перемещаем транспорт по полю строго в свой ход, на самом деле он движется непрерывно, поэтому когда одна машина таранит другую, мы даём шанс потенциальной жертве убраться с дороги даже не в свой ход. При этом двое водителей осуществляют встречную проверку *вождения*. Если побеждает атакующий, ему удаётся протаранить врага, и урон высчитывается по правилам столкновений. Если побеждает уворачивающийся, то его транспорт сдвигается с пути оппонента в любую сторону по его желанию. Если водитель пытается задавить кого-либо, то встречная проверка *вождения* осуществляется против *ловкости* потенциальной цели.

**Поворот**

Чтобы отразить поворот транспортного средства на тактической карте, используется *шаблон поворота*, который можно скачать с нашего сайта www.studio101.ru. Просто разместите транспорт на *шаблоне* и двигайте по его краю, как показано на иллюстрации. Можно осуществлять и более крутые повороты, но это требует манёвра (см. выше).



## ПОГОНИ

Правила по транспорту на стр. XX требуют тактической карты. Но они не вполне пригодны для погонь на длинных дистанциях: на городских улицах или в открытом океане. Пользуйтесь приведёнными ниже правилами, если персонажам нужно догнать кого-то или наоборот быстро унести ноги.

### Длительность погони

Для начала установите длительность погони.

**Стандартная:** 5 раундов, используется для большинства погонь. Обычно каждый раунд занимает не больше минуты игрового времени.

**Долгая:** 10 раундов, используется для долгих преследований, например, когда речь идёт о кораблях. Каждый раунд может растянуться на минуты, часы, а то и целые дни.

**Гонки на выживание:** эта погоня на самом деле является битвой между стремительно перемещающимися оппонентами. Она заканчивается, лишь когда одна из сторон достигает своей цели или отказывается от неё.

### Карты погонь

Вместо того, чтобы сдавать *карты действий*, предложите всем пройти проверку *параметра маневрирования*.

**Верховая езда:** погоня верхом.

**Вождение:** погоня на наземном транспорте.

**Ловкость:** погоня бегом.

**Пилотирование:** погоня в небе или в космосе на соответствующем транспорте.

**Судовождение:** погоня на водном транспорте.

Участники получают карту за успех и каждый подъём при проверке *параметра маневрирования* и выбирают одну (обычно старшую) в качестве *карты действия*. Это определит не только инициативу, но и успешность маневрирования в этом раунде.

Персонажи, которые провалили проверку, тоже участвуют в погоне, но не получают карт в этом раунде.

Проверка *параметра маневрирования* не считается действием.

**Преимущество:** персонаж со старшей картой получает *преимущество* над соперником. Это абстрактное понятие, которое может означать, что персонаж оказался позади, впереди или даже идёт вровень с оппонентом. Главное, что его манёвр принёс ему преимущество, и он может, например, навести оружие (если у него таковое есть и он хотел это сделать). Смотрите раздел «Атаки», чтобы узнать больше о том, как воспользоваться преимуществом.

**Скорость:** персонаж может прибавить +2 к результату проверки, если у него или его транспортного средства *предельная скорость* выше, чем у самого быстрого соперника, и +4, если *предельная скорость* вдвое выше, чем у соперника (используйте *шаг* + максимальное значение *бега*, если персонаж передвигается пешком или верхом).

**Черты:** *хладнокровие* и *стремительность* никак не влияют на проверки параметров во время маневрирования при погонях

**Ландшафт:** при погоне по труднопроходимым участкам на все проверки параметров налагается штраф – 2.

**Манёвренность:** если у воздушного транспорта персонажа манёвренность выше, чем у транспортного средства противника, то к проверке добавляется +2.

**Пассажиры:** Если пассажиры захотят помочь пилоту или водителю, и ситуация к тому располагает, они могут пройти совместную проверку параметра маневрирования. Сами пассажиры карт действия не получают, но влияют на результат проверки пилота или водителя.

Ведущий должен решить, будет ли помощь пассажиров осмысленна. Пассажир на переднем сидении автомобиля может помочь как штурман и участвовать в совместной проверке, а пассажир на заднем, — скорее всего, нет. На корабле команда может пройти совместную проверку *судовождения*, чтобы улучшить результат капитана. Пассажир, который участвует в совместной проверке и хочет совершить ещё какое-нибудь действие, получает стандартный штраф за несколько действий. Пассажир использует *карту действия* водителя.

### Атаки

Персонажи действуют согласно полученным картам. Но поскольку дистанция абстрактна, достоинство *карты действия* определяет как любые штрафы, обусловленные дистанцией, так и возможность осуществления атаки в ближнем бою (в погонях, где она в принципе возможна).

Если персонаж хочет атаковать цель, то у него должно быть *преимущество* над ней, которое обеспечивается *картой действия* равного или большего достоинства. Персонаж с семёркой, например, может атаковать лишь персонажей с семёркой и ниже. Цель со старшей картой атаковать нельзя, поскольку она успешно маневрирует.

**Группы:** статисты, как всегда, проходят проверки группами и используют одну и ту же карту действия. Разделите группу атакующих статистов между их соперниками. Атаки направленные на оппонентов с *преимуществом* считаются неудачными. К примеру, у группы из девяти волков *карта действия* — семёрка. Против волков выступают пять персонажей игроков, соответственно, на каждого

персонажа приходится по два волка. Атакуя персонажей с более высокой инициативой, волки терпят неудачу. Зато у них есть шансы нанести ранения персонажам с более низкой инициативой. Такой подход убережёт персонажей с картами младше семёрки от того что сразу вся стая набросится на них и порвёт в клочья.

Обратное неверно. Персонажи игроков могут атаковать любого врага или группу врагов, над которыми получили *преимущество*.

**Персонаж в шоке:** если персонаж за рулём *в шоке*, он должен пройти проверку по таблице *потери управления* (см. стр. 120). Персонажи в шоке получают штраф –2 на проверку *маневрирования* в начале хода. Попытаться выйти из шока можно на своей *карте действия* по стандартным правилам.

## Препятствия

Если карта действия персонажа — трефы, — он сталкивается с препятствием, описанным в *таблице препятствий*. Игрок, которому посчастливилось получить несколько карт, может выбрать карту младше, но зато другой масти, чтобы избежать осложнений.

Как только препятствие преодолено, герой может продолжать свой ход, если он, разумеется, выжил.

***Пример:*** *Персонажи — рыцарь и сквайр — преследуют в лесу троих разбойников. Рыцари едут верхом, разбойники же пытаются удрать на своих двоих. Трое разбойников осуществляют групповую проверку ловкости (они передвигаются пешком), и у них получается 5. Это один успех. Они получают одну карту, и это оказывается жалкая тройка.*

*К результату проверки верховой езды сквайр добавляет +2, поскольку он быстрее пеших разбойников, и в результате получает 7. У сквайра один успех. Он получает одну карту, и это оказывается валет треф. Трефы означают осложнение, валет — небольшое препятствие (ведущий решает, что персонаж должен был уклоняться он веток). Сквайр не достигает своей цели, цепляется за толстые ветки и получает уровень усталости.*

*Рыцарь при проверке верховой езды получает 13. У него на руках три карты, он выбирает самую лучшую — джокера. Поскольку рыцарь опережает разбойников, и у него джокер, он может атаковать их в ближнем бою. Рыцарь наносит сокрушительный удар копьём и освобождает Королевский тракт от очередного негодяя.*

**Таблица: дистанция атаки и препятствия**

| Карта | Дистанция | Препятствие |
|---|---|---|
| **2** | Вне зоны. Враг слишком далеко или скрылся из виду. Атака в этом раунде невозможна. | **Катастрофа**: осуществите *проверку параметра* со штрафом –4. При провале персонаж попадает в катастрофу: машина врезается в скалу на полной скорости, бегущий падает с обрыва и т. д. Если подобное развитие событий невозможно, то считается, что транспорт остановлен, беглец сдался и т. п. Персонаж, в любом случае, выбывает из погони. |
| **3–10** | Дальняя дистанция (–4) | **Серьёзное препятствие**: на пути оказался какой-то объект. Осуществите *проверку параметра* со штрафом –2, чтобы обогнуть препятствие, или же транспортное средство получит урон от столкновения. |
| **В–Д** | Средняя дистанция (–2) | **Небольшое препятствие**: на пути оказался какой-то объект. Осуществите *проверку параметра*, чтобы обогнуть препятствие, или же транспортное средство получит урон от столкновения. |
| **К–Дж** | Ближняя (без штрафа), можно атаковать в ближнем бою | **Помехи:** что-то мешает персонажу увидеть цель, поэтому он не может атаковать её в этом раунде. |

## ПРЕСЛЕДОВАНИЕ

Правила преследования являются не менее быстрыми, весёлыми и захватывающими, чем правила сражений или правила *погонь*. Они подойдут вам, если вы не хотите разыгрывать долгие битвы на тактической карте, но хотите больше детализации, чем в правилах *погонь*.

Как и в правилах *погонь*, на предыдущих страницах, в зависимости от способа передвижения, участники преследования используют один из *параметров маневрирования* (*вождения*, *судовождения*, *пилотирования*, *верховой езды* или *ловкости*).

### Расстановка

Прежде чем начать преследование, обозначьте каким-нибудь жетоном, фигуркой или монеткой каждого участника, будь то самолёт, космический корабль, упряжка, всадник или пешеход. Если персонажи находятся внутри крупного транспортного средства, желательно заранее обговорить, где именно располагается каждый из них. Так, если речь идёт, например, о «Летающей крепости» B-17, то важно знать, кто будет стоять за пулемётами левого и правого борта, кто — находиться в шаровой, носовой и хвостовой турелях, а кто — сидеть в креслах штурмана, радиста и бомбардира.

### Интервал разрыва

Пришло время познакомиться с понятием *интервал разрыва*. Мы вскоре объясним, зачем оно нужно, но для начала следует узнать величину *интервала разрыва* для самого быстрого из участников преследования. Например, *интервал разрыва* для воздушного боя между самолётами времён Второй мировой войны равен десяти клеткам, а для преследования, в котором легковой автомобиль пытается оторваться от мчащегося за ним велосипедиста — пяти.

**Интервалы разрыва**

| Участники преследования | Интервал разрыва (в клетках) |
|---|---|
| Пешеход, велосипедист | 1 |
| Всадник, автомобиль | 5 |
| Винтовой самолёт | 10 |
| Реактивный самолёт | 20 |
| Парусник | 50 |
| Космический истребитель | 50 |
| Крупный космический корабль | 100 |
| Флот планетарной обороны | 200 |

### Инициатива и взаимное расположение

Прежде чем участники преследования или воздушного боя предпримут свои первые действия, необходимо определиться с их расположением относительно друг друга. Для начала ведущий объявляет, на какой дистанции друг от друга преследуемые и преследователи находятся изначально:

- **короткая:** 1 интервал разрыва;
- **ближняя:** 2 интервала;
- **средняя:** 3 интервала;
- **дальняя:** 4 интервала;
- **предельная:** 5 интервалов.

Если преследователей или преследуемых несколько, по возможности расположите всю их группу на одинаковом расстоянии от соперников. Если ведущий решает, что это по какой-то причине невозможно, расположите часть из них на один *интервал разрыва* дальше.

Для наглядного обозначения *интервалов разрыва* следует использовать отметки (например, камешки или монетки). Положение участников преследования в пространстве — понятие относительное, так что примите передового за точку отсчёта и выложите позади него в линию десять отметок, каждая из которых означает удаление на один *интервал разрыва*. После этого разместите союзников и преследователей на этой шкале на нужном расстоянии позади передового участника. Если передовой участник так или иначе выбывает из *преследования*, новым «лидером» и точкой отсчёта шкалы преследования тут же становится следующий за ним персонаж. Отмечайте позиции участников, передвигая их жетоны (или миниатюры) вперёд и назад по этой шкале на соответствующее количество отметок.

Во время преследования используйте стандартную инициативу. Каждой дикой карте и каждой группе статистов достаётся по одной *карте действия*.

В начале своего хода каждый участник преследования проходит параметра *маневрирования*. Эта проверка считается действием, так что персонаж, который её осуществляет, получит штраф за несколько действий, если захочет предпринять что-то ещё. Не забывайте и про другие возможные модификаторы к этой проверке (в том числе те, что перечислены справа). В случае успеха персонаж меняет своё положение относительно других участников преследования на одно деление ниже или выше по шкале преследования (по своему выбору). При подъёме герой получает возможность передвинуться сразу на два деления. Провал означает, что в этом раунде персонаж остаётся на том же делении, а критический провал или результат проверки 1 и меньше (из-за штрафов) означают, что участник преследования теряет управление (см. стр. 120).

Если несколько участников погони оказываются на равном расстоянии от передового преследуемого, считается, что эти участники мчатся буквально бок о бок, на расстоянии не более половины *интервала разрыва* друг от друга и могут сражаться в ближнем бою, если это возможно.

Если передвигается передовой участник, он перемещается не по шкале, а вместе со шкалой — так все остальные участники преследования смещаются относительно передового, позади которого всегда остаётся шкала длиной десять отметок.

### Модификаторы преследования

Одним из основных факторов, способных повлиять на исход *преследования*, является, конечно, скорость. Если персонаж ведёт средство передвижения с самой высокой *предельной скоростью* (или у него самая высокая сумма *шага* и максимального значения *бега*), он получает +1 к соответствующей проверке. Если его скорость вдвое выше, чем скорость любого из противников, это преимущество увеличивается до +2. Кроме того во время *преследования бег* не считается отдельным действием, а потому не учитывается при подсчёте штрафа за несколько действий.

Кроме того, если кто-то из участников *преследования* ведёт средство передвижения с самым маленьким возможным *интервалом разрыва*, он получает дополнительный штраф –1 за каждую ступень разницы между ним и самым медленным из его противников (см. *таблицу интервалов разрыва* выше). В конце концов нужно очень постараться, чтобы не отстать от автомобиля, если гонишься за ним на велосипеде.

Помимо этих базовых модификаторов во время преследования действуют штрафы и преимущества за предпринимаемые участниками манёвры и попадающиеся им на пути препятствия.

***Пример:*** *оседлав велосипед, Бак мчится за машиной, полной кровожадных сектантов. Вражеская машина становится передовым участником преследования, поскольку это Бак гонится за ними, а не наоборот. Для начала ведущий объявляет, что на момент начала преследования Бак находится в 15 клетках (или в 3 интервалах разрыва) позади автомобиля. Когда дело доходит до инициативы, Баку достаётся девятка, а сектантам — шестёрка. Теперь очередь проверок: Бак проходит проверку ловкости со штрафом –1 за управление транспортом с самым маленьким интервалом разрыва, а водитель сектантов — проверку вождения с преимуществом +2 за то, что скорость их автомобиля больше чем в два раза выше скорости Бака на велосипеде. Похоже, нашему герою предстоит непростая погоня.*

### Выбывание

Любой участник, к концу раунда отставший от передового участника *преследования* больше, чем на 10 *интервалов разрыва*, выбывает из преследования.

Любой участник, к концу раунда оторвавшийся от ближайшего противника больше, чем на 10 *интервалов*, при желании может выйти из погони — считайте, что ему удалось скрыться от преследователей.

## ВОЗДУШНЫЕ БОИ

Правила проведения воздушных боёв базируются на правилах *преследования* (см. стр. 126). Главным условием для вступления в такой бой является наличие неподвижного курсового орудия на борту средства передвижения, которое позволяет вести огонь только по целям, находящимся непосредственно перед вами. Соответственно, наихудшая позиция в классическом воздушном бою — впереди, потому что так по вашему воздушному судну сможет вести огонь любой из участников сражения. Фактически, воздушный бой — это *преследование* наоборот, так как его цель — заставить противника не отстать, а наоборот, вырваться вперёд. Иными словами, худшая позиция в воздушном бою — это позиция передового участника.

Основные правила *преследования* работают как обычно. Проверка *пилотирования* всё так же позволяет изменять положение участника на шкале *преследования*, правда, участники воздушного боя будут стремиться, скорее, отстать от передового участника, а не догнать его.

Главное отличие *воздушного боя* от *преследования* — порядок изначальной расстановки, который определяется при первой раздаче *карт действия*. Участник с наиболее низкой инициативой становится передовым. Его союзники (если есть) располагаются вслед за ним на расстоянии от 1 до 4 *интервалов разрыва* (см. стр. 126) в соответствии с мастью своих *карт действия* (пики — 4 интервала, червы — 3, бубны — 2 и трефы — 1).

Затем расставляются противники. Противник с низшей инициативой располагается позади передового участника на расстоянии от 1 до 4 интервалов разрыва в соответствии с мастью своей *карты действия* (см. выше); вслед за первым противником на расстоянии от 1 до 4 интервалов разрыва в соответствии с мастью своей *карты действия* располагаются его союзники (если они есть).

Участник воздушного боя, которому достался джокер, может выбрать любое местоположение по своему усмотрению.

Если кто-то из участников пожелает выйти из боя, противники должны решить, преследовать его или нет. Если да, то начинается стандартное *преследование*; если нет, участник просто покидает сражение.

### Стрельба в воздушном сражении

Нацеливание неподвижного бортового орудия на противника в воздушном бою происходит точно так же, как и смена положения на шкале преследования, т. е. при помощи проверки *пилотирования*. Орудие остаётся наведённым на цель до тех пор, пока выбранный противник не будет уничтожен, пока не будет выбрана новая цель или пока цель не закончит ход, находясь позади вас или на том же интервале шкалы преследования, что и вы. Если вы успешно проходите проверку *пилотирования* и перемещаетесь по шкале преследования, вы можете выбрать любую цель, находящуюся впереди вас, причём автоматически и без штрафов за несколько действий.

Все самолёты, на своём ходу стрелявшие в ту же цель, что и атакующий самолёт, и при этом находящиеся между атакующим самолётом и его целью или на том же интервале шкалы, что и атакующий самолёт, подчиняются правилу *невинных жертв* (см. стр. 98). Помни, что при стрельбе очередями *невинные жертвы* страдают, если при проверке *стрельбы* персонаж сталкивается с *осложнением (1, 2)*. Если огонь ведёт лидер пары, ведомый член пары не может стать его невинной жертвой, в то время как лидер вполне может случайно попасть под огонь ведомого.

### Лидеры и ведомые

Пара союзников в воздушном бою могут сформировать пару лидер-ведомый. Чтобы присоединиться к лидеру, ведомый должен иметь возможность с ним общаться (поддерживать радиоконтакт, говорить на одном языке, обмениваться жестами, кодовыми сигналами и т. п.). Лидер и ведомый должны находиться на одном интервале шкалы преследования, а ведомый при этом должен успешно пройти проверку *пилотирования*.

Когда пара сформирована, проверки, связанные с перемещением по шкале преследования и нацеливанием курсового орудия на противника, проходит её лидер — оба самолёта при этом движутся синхронно и одновременно. Чтобы оставаться ведомым, не нужно предпринимать никаких дополнительных действий, однако лидер не должен ускоряться быстрее, чем ведомый и развивать скорость большую, чем *предельная скорость* самолёта ведомого. И лидер пары, и ведомый могут прервать парный полёт в начале своего хода и сразу начать действовать, как независимые участники воздушного боя.

Роль ведомого — помогать лидеру, участвуя в совместных проверках (см. стр. 15). Обычно это проверки *пилотирования* или *стрельбы*. Ведомый может поучаствовать в обеих совместных проверках за раунд, но при этом он получит штраф за несколько действий. Совместная проверка *стрельбы* не подразумевает траты боеприпасов со стороны ведомого, поскольку его роль в этой проверке заключается только в снабжении лидера информацией о действиях противника.

# ПРАВИЛА ИГРОВЫХ МИРОВ

Существует множество различных игровых миров, в которых найдётся место как тёмным и запутанным детективным историям, так и кинематографическому эпосу или политическим триллерам. Общие правила дают вам надёжную основу для игры, а специфические правила игровых миров добавляют вашей истории колорита и изрядно оживят её.

### Без пунктов силы

Вместо того, чтобы использовать *пункты силы (ПС)*, персонажи, обладающие *мистическим даром*, просто выбирают силу, которую им хотелось бы применить, после чего осуществляют проверку *сверхъестественного навыка* со штрафом, равным половине стоимости используемой силы в *ПС* (округляется вниз). К примеру, для использования силы *доспех*, которая обычно стоит два *ПС*, персонажу потребуется осуществить проверку *сверхъестественного навыка* со штрафом –1.

Результаты проверки интерпретируются в соответствии с приведёнными ниже правилами.

**Успех:** сила активируется так же, как обычно.

**Подъём:** подъём при проверке предоставляет все дополнительные преимущества, упомянутые в описании силы. В случае с силой *доспех*, к примеру, персонаж получает +4 к *стойкости*.

**Провал:** все действующие в данный момент силы перестают работать, а персонаж оказывается *в шоке*.

**Концентрация:** персонаж может потратить ход на *концентрацию* (он не должен двигаться или совершать какие-либо действия). При успехе во время следующего действия персонаж игнорирует два пункта штрафа при проверке *сверхъестественного навыка*. Если следующим действием он не использует силы, данное преимущество теряется.

**Магическая отдача:** использование магической, духовной или псионической энергии, заигрывание с нестабильными технологиями и даже применение суперсил связано с немалым риском. При *осложнении (1)* на проверке *сверхъестественного навыка*, попытка применения силы проваливается, а персонаж получает 2d6 урона. Вместо правил по *магической отдаче* для каждой разновидности *мистического дара* используйте правила, приведённые ниже.

- **Безумная наука:** смотрите *магическую отдачу*, приведённую выше, но вдобавок к этому механизм ломается и требует починки. Обычно этот процесс занимает d4+1 часа, минус один час за успех и каждый подъём на проверке *ремонта*.
- **Магия:** смотрите *магическую отдачу* выше.
- **Псионика:** смотрите *магическую отдачу*, приведённую выше, но при этом урон распространяется на всех разумных существ, оказавшихся в пределах *большого шаблона* с псиоником в центре.
- **Суперсилы:** персонаж не получает урон, но не может использовать силу до конца столкновения, если, конечно же, он не потратит фишку для того, чтобы отменить *магическую отдачу*.
- **Чудеса:** смотрите *магическую отдачу*, приведённую выше, но при этом урон уменьшается на половину значения навыка *веры* персонажа.

**Поддержание сил:** персонажи могут поддерживать действие сил столько, сколько пожелают, но каждая поддерживаемая сила налагает штраф –1 на использование любой новой силы. Таким образом, маг под *невидимостью* может поддерживать это состояние неограниченное количество времени, но получит штраф –1 при попытке метнуть молнию.

**Прерывание действия сил:** если персонаж с активированной силой получает *шок*, *ранение* или уровень *усталости*, ему необходимо успешно пройти проверку *смекалки* для того, чтобы продолжить поддерживать действие силы. При провале сила перестаёт действовать. К примеру, волшебник, использующий силу *доспех*, оказавшись *в шоке*, должен осуществить проверку *смекалки*. Если же волшебник получил из-за атаки два *ранения*, то он осуществляет проверку *смекалки* со штрафом –2. Силы перестают действовать, если заклинатель засыпает или теряет сознание.

### Герои никогда не умирают

Герои в фильмах очень редко умирают. И даже в тех случаях, когда это происходит, они погибают в эпическом сражении и успевают совершить великий подвиг.

Если руководствоваться этим правилом, то персонажи в ситуациях, когда любой должен бы погибнуть, теряют сознание на некоторое логичное для хода истории время. Персонаж может умереть, только совершая особо героический подвиг, или если его смерть является важным сюжетным ходом.

К примеру, искатель приключений, падающий в жерло вулкана, может приземлиться на плавающий в лаве кусок скалы и одним прыжком оказаться в безопасном месте. В то же время, если персонаж сражается с огромным демоном на рушащемся мосту и получает ранение, которое при обычных обстоятельствах оказалась бы смертельным, ведущий может посчитать, что персонаж погибает, но при этом увлекает демона за собой в кипящую лаву, позволяя товарищам героя спастись.

**Злодеи:** Конечно же, обратная сторона этого правила также действует — злодеи бессмертны! Ведущий должен объяснить игрокам суть данного принципа. Персонажи не должны использовать этот принцип для того, чтобы учинить кровопролитную расправу над побеждённым злодеем. В рамках данных правил предполагается, что отряд героев пытается захватить своих противников живыми и передать их в руки властей. Злодеи, конечно же, рано или поздно ускользнут, чтобы снова бросить вызов героям.

### Жестокий мир

Если у персонажа должен понизиться параметр, который уже достиг d4, то теперь с каждой ступенью он получает штраф –1, без ограничений. Так потеряв 5 ступеней в навыке *стрельбы* d6, персонаж получит навык d4–4.

### Критические провалы

Это правило хорошо подходит для очень мрачных или юмористических игр. Когда персонаж получает две единицы при проверке параметра, он не может потратить *фишку* и вынужден испытать последствия *критического провала*.

### Кровь и кишки

Персонажи могут использовать *фишки* при проверках урона! Данное правило подходит для тех случаев, когда хочется учинить кровавое месиво.

### Мультилингвистическое общество

Некоторые игровые миры подразумевают мультилингвистическое общество и персонажей, которые свободно владеют несколькими языками. Если вы используете данное правило, ваш персонаж знает язык, присущий его культурной или национальной группе, а также дополнительное количество языков, равное значению его *смекалки/2*. К примеру, эльф из фэнтези мира со *смекалкой* d8 будет знать эльфийский и четыре других языка: возможно, человеческий, гномий и ещё два на его выбор.

### Подарок джокера

Это прекрасное правило, которое пойдёт на пользу вашей игре, если вы один из тех ведущих, которые редко раздают *фишки*. Оно помогает сделать игру более героической, а существование персонажей более радостным.

Когда персонаж получает джокера в ходе битвы, ему полагается стандартное преимущество +2 к про-

веркам параметров и урона. Кроме того, все персонажи игроков получают по *фишке*.

### Предел возможностей

Это правило исключает вероятность того, что маленькая девочка сможет задушить дракона, а неумелый стрелок — попасть с соседней крыши в темноте белке в глаз. Используйте его в играх, в которых хотите сделать акцент на приближенность к суровой реальности. При проверке параметров и урона каждая игральная кость может взорваться только один раз — не перебрасывайте её, если на ней снова выпало максимальное значение. Таким образом, результат проверки, например, d6 может быть не больше 12 без учёта модификаторов.

### Прирождённый герой

Создавая персонажа, игроки могут игнорировать требования *ранга* для приобретения черт. Тем не менее, остальные требования не отменяются. После завершения создания персонажа вступают в силу стандартные правила приобретения черт, требующих определённого *ранга*.

### Реалистичный урон

Этот вариант правил по получению урона хорошо подходит для игровых миров, где разворачиваются мрачные детективные истории или «реалистичные» приключения в духе военных кампаний. Эти правила могут оказаться воистину смертоносными, поскольку персонаж может умереть от одного-единственного *ранения*, так что используйте их осмотрительно.

*Ранения статистов* обсчитываются как обычно.

В случае с *дикими картами* персонаж после получения четвёртого *ранения* оказывается *при смерти* как обычно. Однако каждый раз, когда персонаж получает ранение, осуществите проверку по *таблице увечий* и сразу же введите в игру результаты (проверка осуществляется один раз за попадание, независимо от того, сколько *ранений* получил персонаж.

Увечья, полученные подобным образом, исцеляются после того, как заживает *ранение* (увечья, подкреплённые состоянием *при смерти*, могут быть временными или постоянными, как и обычно).

Если персонаж находится в *шоке*, и его вводят *в шок* повторно, он получает *ранение*, но не осуществляет проверку по *таблице ранений*.

### Специализированные навыки

Система навыков в «Дневнике авантюриста» представлена достаточно широкими категориями, что позволяет игрокам сосредоточиться на чертах, позволяющих сделать их персонажей действительно уникальными, вместо того, чтобы набирать себе уйму навыков типа *драка на мечах*, *драка на ножах* и т. д.

Если вам требуется большая детализация, вы можете ограничить применение навыков определёнными категориями. На попытки их применения вне границ категории налагается штраф –2.

Получение *специализации* считается, как повышение *навыка*, значение которого ниже значения соответствующей ему *характеристики*. То есть персонаж с *повышением* может получить две *специализации* или получить одну *специализацию* и повысить один *навык*, значение которого ниже значения соответствующей *характеристики*.

Ниже приведён набор *навыков*, которые хорошо подходят для подобной детализации, а также несколько примеров возможных *специализаций*.

**Верховая езда:** верблюд, лошадь, ездовой ящер.

**Вождение:** антиграв, танк, внедорожник.

**Выживание:** арктический климат, пустыня, умеренные широты, джунгли.

**Драка:** топор, дробящее оружие, экзотическое оружие (например, нунчаки, каждая разновидность экзотического оружия рассматривается как отдельный навык), меч, древковое оружие.

**Пилотирование:** самолёт, вертолёт, космический корабль, шагающий человекоподобный робот.

**Стрельба:** лук, арбалет, пистолет, ружья, дробовик.

**Судовождение:** катер, парусник, пароход.

### Фанатики

Используйте это правило в играх жанра пальп, где злодеи нередко обладают феноменальной живучестью. Когда по противнику — *дикой карте* — проходит успешная атака, один из его прислужников, головорезов или других союзников-статистов бросается вперёд и закрывает хозяина своим телом, принимая удар на себя.

### Эпическое приключение

Персонаж может потратить *фишку*, чтобы получить право на однократное использование любой *боевой черты*. Он должен соответствовать всем требованиям, связанным с *рангом* и чертами, но может игнорировать требования, связанные с *характеристиками* для этого однократного использования.

Персонаж вправе тратить сразу несколько *фишек* в раунд, чтобы получить несколько черт (с целью воспользоваться разными эффектами, или с целью соблюдения требований получения одной конкретной черты).

В некоторых случаях ведущий может разрешить использовать таким же образом лидерские черты.

lof 09

# СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОЕ

Магия в том или ином виде встречается в ролевых играх самых разных жанров. Будь то тайные тёмные культы, ритуалы Вуду, мистические силы могущественных волшебников, невероятные изобретения безумных учёных, необычные способности супергероев и поразительные возможности разума псиоников — все эти явления (которые мы называем «силами») были сведены для вас в простую и понятную систему.

Главное удобство заключается в том, что в разных играх используются одни и те же силы, но особенности их применения и их аспекты дают бесконечное количество вариаций.

Это значит, что вы можете придумывать колдунов, безумных учёных, супергероев и даже чудовищ, руководствуясь простым и легко запоминающимся набором правил.

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Прежде чем приступать к созданию персонажа, узнайте у ведущего, уместны ли в игровом мире такие персонажи. Вы не можете играть мага в исторической военной кампании, а безумные учёные подойдут не для каждого фэнтези. Если этот вопрос улажен с ведущим, вам нужно взять черту *мистический дар* и выбрать силы, которыми наделён ваш персонаж.

В этой книге мы предлагаем вам шесть разнообразных сил: алхимия, безумная наука магия, псионика, суперсилы и чудеса. Все они используют одну и ту же механику, но есть несколько важных различий в деталях.

Давайте сначала поговорим о базовой механике, а потом перейдём к частностям.

## СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЙ НАВЫК

С каждым *мистическим даром* связан конкретный сверхъестественный навык: *алхимия* — с алхимией, *безумная наука* — с безумной наукой, *вера* — с чудесами, *колдовство* — с магией, *ПСионика* — с псионикой. Суперсилы связаны с навыками несколько иначе, о чём мы расскажем ниже.

Вам нужно выбрать указанный для конкретного мистического дара навык и развивать его согласно обычным правилам.

Характеристика, к которой привязан навык, указана в скобках после самого навыка.

## ПУНКТЫ СИЛЫ

Персонажи со *сверхъестественными навыками* активируют свои силы с помощью *пунктов силы (ПС)*. Персонаж с *мистическим даром* получает на старте определённое количество *пунктов силы*.

Чтобы применить силу, нужно потратить какое-то количество *ПС*. При активации некоторых сил можно потратить дополнительное количество пунктов, чтобы усилить эффект, а воздействие других сил можно продлевать, расходуя *ПС* каждый раунд.

Восстанавливаются пункты силы по одному в час.

## НАЧАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО ПУНКТОВ СИЛЫ

Персонажи начинают игру с разным количеством *пунктов силы* в зависимости от их *мистического дара*. Все подробности вы найдёте дальше.

## ОБУЧЕНИЕ НОВОЙ СИЛЕ

Персонаж может обучиться новой силе, выбрав черту *новая сила*. Если персонаж использует *повышение* для того, чтобы взять эту черту, он сразу же может начать её применять.

## ПРИМЕНЕНИЕ СИЛ

Персонаж в качестве действия может активировать одну силу, потратив необходимое количество *пунктов силы*, а затем осуществить проверку *сверхъестественного навыка*. При провале *пункты силы* расходуются, и ничего не происходит. При успехе результат определяется особенностями конкретной силы.

Когда сила даёт продолжительный эффект, то, если не написано иного, повторное её применение только обновляет эффект, а не добавляет к имеющемуся.

Сверхъестественные навыки, если не сказано иного, не наносят *дополнительный урон* (см. стр. 21) при проверках атаки и не позволяют применять манёвр *прицеливания* (см. стр. 100).

Некоторые силы могут давать разные эффекты в зависимости от количества израсходованных *пунктов силы*. Игрок должен озвучить, сколько он намерен потратить *пунктов силы*, до проверки навыка.

### Поддержание воздействия

Как указано в описании *длительности* воздействия сил, их воздействие можно поддерживать. Это свободное действие. Число, следующее за длительностью, — это цена в *пунктах силы* за поддержание воздействия. Чтобы поддержать воздействие силы, не нужно осуществлять ещё одну проверку навыка, достаточно принять решение до сотворения силы или в процессе, пока она ещё действует (обычно, до начала своего хода).

За каждую силу, воздействие которой персонаж поддерживает, на последующие проверки *сверхъестественного навыка* налагается штраф –1 (на проверки других параметров штраф не налагается). Например, пока маг поддерживает заклинания *доспех* и *кукла*, он осуществляет проверки *колдовства* со штрафом –2. Но он не получает штрафов к проверке *драки* или других навыков, пока поддерживает чары.

### Прерывание действия сил

Поддержание воздействия силы может быть прервано, если персонаж получает любой урон (даже если он не приводит к *ранению* или *шоку*). Чтобы сконцентрироваться на всех своих силах, персонаж осуществляет одну встречную проверку — *сверхъестественный навык* против полученного урона. Если результат персонажа выше, он по-прежнему поддерживает воздействие всех чар. При провале он сразу же упускает контроль за силами.

Персонаж, оказавшийся *в шоке* за счёт воздействий, которые не могут нанести *ранение* (например, *поединок воли*), должен успешно пройти проверку *смекалки*, чтобы продолжить поддержание сил.

Ниже представлены шесть вариантов *мистического дара* с указанием соответствующих *сверхъестественных навыков*; начального количества *пунктов силы*; количества сил, которое персонаж получает на старте; а также описанием возможных осложнений (вроде *неполадок* и *магической отдачи*).

## АЛХИМИЯ

**Черта:** мистический дар (алхимия).
**Треб.:** дикая карта, новичок.
**Сверх. навык:** алхимия (смекалка).
**Пункты силы:** 10.
**Начальные силы:** 3.
**Доступные силы:** любые, по решению ведущего.
**Осложнение:** алхимики работают с магией в лабораториях, а не на поле боя, поэтому такую отдачу как *шок* нельзя считать достаточно серьёзным последствием. Если персонаж сталкивается с *осложнением (1)*, он должен совершить проверку по *таблице алхимических катастроф*.
**Аспекты:** выбираются при создании эликсира.
**Проявления:** эликсиры, мази, зелья.

Алхимия — это искусство сотворения магии посредством эликсиров, мазей и подобных зелий. Алхимиков часто воспринимают как второсортных волшебников, неспособных укротить свободную энергию вселенной, не прибегая к порошкам и снадобьям. Алхимики смотрят на это иначе. Их зелья гарантированно срабатывают всякий раз, причём с заранее известной силой, а для их применения даже не требуется присутствия самого алхимика.

Большинство обывателей считают алхимиков опасными соседями — не одна таверна была разрушена внезапным взрывом. Даже те, кто специализируются на искусстве исцеления, вынуждены работать со своей магией в отдалении от жилых построек и пастбищ.

Для создания эликсира алхимику необходим доступ хотя бы к небольшой *лаборатории* (которая может поместиться в саквояже) и час за каждый *ранг* силы (чтобы сварить зелье с силой ранга *новичок*, потребуется один час).

По истечении требуемого времени алхимик тратит положенное количество *пунктов силы* и проходит проверку *алхимии*. Эти *ПС* не восстанавливаются до тех пор, пока эликсир не использован или уничтожен (вылит на землю, его магия рассеяна заклинанием и т. п.), после чего энергия возвращается к персонажу с обычной скоростью (обычно по 1 *ПС* в час).

При успешной проверке *сверхъестественного навыка* эликсир создан. Использовать его может любое живое существо, потратив на это *действие*.

Эликсир ловкости, например, может содержать в себе силу *усилить параметр*, а зелье огненного шара — *взрыв* с аспектом *огня*, и должно метаться для применения. Зелья действует так же, как и соответствующая сила, включая преимущество за подъёмы при проверке *алхимии* для его создания.

**Дистанция:** алхимики не расшвыривают вокруг себя огненные шары — они метают взрывающиеся зелья. Для использования сил с дистанцией *касание*, *поле зрения* или *на себя* зелье должно быть выпито или нанесено на тело, в зависимости от того, что будет сочтено более уместным.

Для использования сил, дистанция которых делится на *ближнюю*, *среднюю* и *дальнюю* (например, 12/24/48) или зависит от характеристики (к примеру, *смекалка*×2), зелье обычно необходимо метнуть, в зависимости от его эффекта. Это требует успешной проверки *метания*, а дистанция считается равной 3/6/12.

**Длительность:** силы алхимиков при использовании имеют обычную длительность, но персонаж может вложить в зелье больше *пунктов силы*, чтобы увеличить её. Это должно быть сделано при создании зелья, а не при его применении.

**Лаборатория:** у большинства алхимиков есть переносная лаборатория, которая позволяет создавать зелья в нужное время в нужном месте. Доступ к полноценной лаборатории даёт +2 к проверке *алхимии*, а в гильдии алхимиков или подобной мастерской преимущество возрастает до +4.

Алхимические катастрофы

| Карта | Эффект |
|---|---|
| **Пики Червы** | Алхимик надышался зловонными парами: значение его *смекалки* и зависящих от неё навыков снижается на одну ступень. Это длится один час за каждый *ранг* силы. |
| **Бубны** | Сила немедленно действует на алхимика, каким бы ни был её эффект. Конечно, это может просто привести к неуместному положительному результату, если алхимик готови зелье *доспеха*. А вот *стрела* будет куда более неприятна. |
| **Трефы** | Алхимический процесс вырывается из-под контроля, и происходит взрыв, который наносит 2d6 урона в пределах *среднего шаблона* с центром на персонаже. **Валет–туз:** урон от взрыва увеличивается до 3d6, а площадь — до *большого шаблона*. |
| **Джокер** | Ваш персонаж родился в рубашке — ничего не произошло. |

## БЕЗУМНАЯ НАУКА

**Черта:** мистический дар (безумная наука).
**Треб.:** дикая карта, новичок.
**Сверх. навык:** безумная наука (смекалка).
**Пункты силы:** 10 (но см. ниже).
**Начальные силы:** 1.
**Доступные силы:** любые, по решению ведущего.
**Осложнение:** порождения безумной науки всё же несовершенны. Они ломаются — зачастую зрелищно и смертельно опасно. Если при попытке использовать механизм изобретатель получит *осложнение* (1), механизм ломается и перестаёт работать. Вытяните карту и обратитесь к *таблице неполадок*.
**Аспекты:** выбираются при создании механизма.
**Проявления:** устройства и агрегаты.

Безумная наука позволяет изобретать удивительные механизмы с разнообразными функциями. От обычной науки её отличает некоторая доля сверхъестественного. Это может быть как просто «сверхнаука», так и наука, которая несёт в себе божественную (или демоническую) искру. Возможно, «наука» — вполне подходящее и близкое по сути слово, но важно понимать, что все изобретения работают на сверхъестественном источнике энергии, например, в «Мёртвых Землях» — это призрачная руда, в фэнтези игре в жанре стим-панк — это какой-нибудь магический кристалл или субстанция.

Безумная наука характеризуется ещё и тем, что каждая новая сила воплощается в механизме. При получении новой силы игрок должен подробно описать, что собой представляет механизм, наделённый этой сверхъестественной силой.

Изобретатель, выбравший силу *невидимость*, например, на самом деле обладает поясом или плащом невидимости и т. д. Рекомендуем также давать своим детищам псевдонаучные названия («Хроматический дисфибулятор доктора Зи!»).

Если для успешного применения механизма хватит не сверхъестественного навыка (*вождение*, *драка*, *стрельба*), изобретатель использует именно его. Например, для использования бластера нужен навык *стрельбы*, а для виброножа (ножа с силой *сокрушающий удар*) — навык *драки*. *Безумная наука* — навык, который изобретатель применяет, активируя свои агрегаты, если способ управления ими неочевиден и не описывается другими навыками. Если применение силы требует встречной проверки (например, сила *кукла*), то изобретатель осуществляет проверку *безумной науки*. Подъёмы влияют на силу согласно правилам.

У каждого устройства есть собственный запас *пунктов силы*, равный общему количеству *пунктов силы* изобретателя. Изобретатель с силой *стрела* и 10 *пунктов силы*, например, может сделать ружьё, стреляющее шаровыми молниями. У ружья так же, как у изобретателя, 10 *пунктами силы*, которые расходуются с выстрелами.

Таблица неполадок

| Масть | Эффект |
|---|---|
| Пики | **Ошибка:** механизм включился, но его действие оказывается обратным желаемому. Пояс невидимости ярко подсвечивает владельца, оружие поражает случайную цель и так далее. Если обратный эффект не предусмотрен или не имеет особого значения, то считайте это серьёзной поломкой. |
| Черви | **Серьёзная поломка:** механизм ломается. Его нельзя использовать до ремонта, который потребует проверки *ремонта* и 2d6 часов работы. |
| Бубны | **Поломка:** механизм заклинило. Можно его отладить проверкой *ремонта (–2)*. |
| Трефы | **Катастрофа:** механизм взрывается, нанося 2d6 урона всем в пределах *БШ*. |

**Новые силы:** если безумный учёный берёт себе черту *новая сила, это* значит, что он изобрёл новый механизм. Ему надо выбрать силу и решить, в каком механизме её воплотить. Можно брать силу, которая уже у него есть. Безумный учёный, например, может собрать два бластера — себе и другу.

**Поддержание воздействия:** безумные учёные вместо чар используют механизмы, поэтому они не получают штрафов за поддержание работы изобретения. Но *пункты силы* на поддержание работы механизма расходуются согласно уже изложенным правилам.

**Перезарядка:** *пункты силы* механизмов восстанавливаются по 1 в час. Для перезарядки нужно подсоединить устройство к источнику питания, выставить на солнце, а то и вообще встряхнуть его как следует и подождать, пока оно снова чудесным образом ни заработает. Однако, вне зависимости от способа перезарядки, механизм восстанавливает по одному пункту силы в час. Сверхъестественные черты *восстановление силы* и *восстановление силы+* применяются сразу ко всем механизмам.

### Ещё немного о безумной науке

Безумная наука несколько сложнее остальных вариантов мистического дара и требует дополнительных пояснений. Во-первых, важно понимать, что для сборки повседневных устройств, даже чрезвычайно полезных, безумная наука не применяется. Если это обычное устройство, слегка превышающее уровень местных технологий, — это просто «хайтек». И лишь подлинно безумная наука, вдохновлённая, оживлённая или ниспосланная сверхъестественной силой, имеет право так называться!

Помните, что безумная наука не позволяет персонажу сотворить всё, что угодно. Можно собрать лишь такое устройство, которое действует на основе одной из перечисленных в книге сил (или сил, характерных для конкретного игрового мира).

**Отдать другу:** изобретатель может отдать свой механизм товарищу. И этот механизм будет работать так же, как у владельца. Но если для его активации и применения требуется навык *безумная наука*, осуществляется стандартная проверка этого навыка. Иными словами, в руках безумного учёного изобретение будет работать лучше.

**Иссушение духа:** безумные учёные не могут брать черту *иссушение духа*.

**Больше пунктов силы:** когда у изобретателя появляется больше *ПС*, считается, что он совершенствует свои старые изобретения, и их запас *ПС* становится равным запасу изобретателя. То есть все его устройства получают дополнительные *ПС*. Например, если у изобретателя 20 *пунктов силы*, у всех его устройств тоже по 20 *пунктов силы*.

**Потеря механизма:** если у изобретателя отнимут его механизм, он его потеряет или окончательно сломает, через 2d6 часов он может сделать ещё один — надо лишь добраться до мастерской и необходимых деталей. Потребуется проверка *ремонта*. Подъём уменьшает время сборки механизма вдвое.

Если оригинал каким-то образом возвращается, он считается сломанным (персонаж не может «бесплатно» дублировать свои устройства таким образом).

***Пример:*** *доктор Гольд начал игру с виброножом (сила сокрушительный удар) и 10-ю ПС. В дальнейшем он получил повышение и выбрал черту новая сила. При помощи неё он собрал ружьё (с силой стрела). У обоих устройств по 10 ПС.*

*В бою доктор Гольд вначале активирует вибронож, осуществляя проверку безумной науки. У него подъём, поэтому нож наносит +4 урона всё время, пока работает. Ружьё включать не надо. Доктор просто осуществят проверку стрельбы, когда палит из него (маг бы в данном случае осуществлял проверку колдовства).*

## Магия

**Черта:** мистический дар (магия).
**Треб.:** дикая карта, новичок.
**Сверх. навык:** колдовство (смекалка).
**Пункты силы:** 10.
**Начальные силы:** 3.
**Доступные силы:** любые, по решению ведущего.
**Осложнение:** если при чтении заклятий маг получает осложнение (1), он *в шоке*. Этот *шок* может повлечь за собой *ранение* и называется отдачей.
**Аспекты:** выбираются при изучении силы.
**Проявления:** колдуны бывают разными: от могущественных добрых волшебников до коварных тёмных чародеев. Все они используют чистую магическую энергию для сотворения своих заклятий. Этой энергией пронизаны многие миры, и маги, живущие в этих мирах, подчиняют её себе при помощи сложных ритуалов, слов силы, рун или, возможно, даже кровавых жертвоприношений.

## Псионика

**Черта:** мистический дар (псионика).
**Треб.:** дикая карта, новичок.
**Сверх. навык:** псионика (смекалка).
**Пункты силы:** 10.
**Начальные силы:** 3.
**Доступные силы:** любые, по решению ведущего.
**Осложнение:** если ментальный маг получает *осложнение (1)*, он оказывается в *шоке*. При *критическом провале* сознание персонажа порождает психический всплеск, который вводит и его самого, и всех его союзников (при провале ими проверки *характера*) в пределах *БШ* в состояние *шока*. Это может повлечь за собой *ранение*.
**Аспекты:** выбираются при изучении силы.
**Проявления:** ментальные маги черпают сверхъестественные силы из своей собственной психики. Они манипулируют материей, разжигают огонь, передвигают предметы одной лишь силой мысли.

## СУПЕРСИЛА

**Черта:** мистический дар (суперсилы).
**Треб.:** дикая карта, новичок.
**Сверх. навык:** специальный (нет).
**Пункты силы:** 20.
**Начальные силы:** 1.
**Доступные силы:** любые, по решению ведущего.
**Осложнение:** никакой магической отдачи нет.
**Аспекты:** выбираются при изучении силы.
**Проявления:** любые!

Персонажи становятся обладателями суперсил при необычных обстоятельствах — будь то укус облучённого животного, влияние опасных химикатов или контакт с инопланетным артефактом. Описанный здесь уровень силы предназначен для скромных героев авантюрных романов. Но в некоторых мирах могут встречаются герои и посильнее.

Суперсилы отличаются от других разновидностей *мистического дара*. Каждая сила является одновременно навыком, который не связан ни с одной характеристикой (при *повышении* считается, что значение данного навыка ниже значения связанной с ним характеристики, если бы таковая наличествовала). У персонажа с силами *доспех* и *стрела*, например, будут соответствующие навыки *доспех* и *стрела* (хотя он может их назвать иначе), которые он задействует для применения сил. Чтобы увеличить свои силы, персонажу придётся вложиться больше, чем обладателям других вариантов *мистического дара*, но зато он начинает с большим количеством *пунктов силы*. Так что применять силы он сможет чаще.

## ЧУДЕСА

**Черта:** мистический дар (чудеса).
**Треб.:** дикая карта, новичок.
**Сверх. навык:** вера (характер).
**Пункты силы:** 10.
**Начальные силы:** 2.
**Доступные силы:** любые, по решению ведущего.
**Осложнение:** никакой магической отдачи нет.
**Аспекты:** выбираются при изучении силы.
**Проявления:** любые!

Жрецы и избранники богов, священнослужители и защитники веры могут творить чудеса. Этим даром их наделяют высшие силы: природа, боги, духи, — к которым они обращаются с молитвами и ритуалами.

**Защитник веры:** как правило, чудотворцы стоят на страже конкретной религии. Добрые жрецы посвящают свою жизнь защите невинных и борьбе со злом. Злые жрецы, как правило, причиняют страдания и являются зачинщиками раздоров. Игрок и ведущий должны составить небольшой список основных положений религии, которую выбрал игрок для своего персонажа, и использовать его в качестве руководства.

Высшие силы навсегда или временно отворачиваются от избранных, которые отступили от религиозных принципов. За мелкие проступки персонаж получает штраф –2 на проверки *веры* в течение недели. За серьёзные проступки персонаж лишается на неделю всех сил. Самые страшные проступки приводят к тому, что высшие силы отрекаются от персонажа, пока тот не совершит великое деяние и не искупит свою вину. Только тогда силы возвратятся к нему.

Красота и разнообразие сил отражены в их аспектах. Пара простейших манипуляций, и сила *стрела* превращается в шипы льда, лучи слепящего света или рои жалящих пчёл.

Сами силы описаны просто и лаконично для удобства применения. Таким образом, ведущий легко запомнит, какой эффект даёт та или иная сила, а игроки — выучат правила по силам, которые распространяются на многие игровые миры.

Хоть силы работают одинаково в разных игровых мирах, это вовсе не значит, что их *аспекты*, *проявления* и названия должны быть идентичными.

Эффекты сил могут слегка различаться. И это различие достигается при помощи аспектов. Допустим, при применении «луча нестерпимого жара» должен быть некий шанс поджечь легко воспламеняющийся предмет, а при использовании «электрической стрелы» жертвы в цельнометаллической броне получат чуть больше урона.

Ниже приведены примеры аспектов, которые игроки и ведущий могут сразу же использовать.

### Звук

Звук обычно является аспектом сил, связанных с музыкой и акустикой. Силы, в основе которых лежит звук, не работают в вакууме.

**Глухота:** подъём или введение в состояние *шока* (и, тем более, *ранение*) налагают на все связанные со слухом проверки *внимания* жертвы штраф – 2 до тех пор, пока сила действует или пока жертва не выйдет из *шока*.

**Поглощение:** благотворные силы поглощают звуки, увеличивая значение *маскировки* персонажа на одну ступень, но если он хочет, чтобы его услышали, ему придётся кричать, из-за чего разговор становится обычным действием, а не свободным.

**Шум в воде:** звук быстрее распространяется в воде, чем в воздухе. Атака под водой добавляет +2 к урону, зато на воздухе на урон налагается штраф –2.

### Кислота

Кислота, как правило, применяется для атаки. Но можно использовать её и как защиту от атаки *касанием* (*доспех* с таким аспектом разъедает всё, что к нему прикасается).

**Коррозия:** если жертва соприкоснулась с кислотой, она должна пройти проверку *выносливости*, при провале она получает уровень *усталости* (эквивалентно *синякам и шишкам*). Если это атака окончилась для оппонента *шоком* или чем-то более серьёзным, бросьте d6. При 6 любой материал, соприкоснувшийся с кислотой, растворяется (доспехи вместо этого теряют пункт *брони*).

**Ожог:** если сила наносит фиксированный урон, можно уменьшить тип игральной кости на одну ступень при проверке урона, зато во время следующего действия колдуна наносится дополнительный урон (нужно бросить на одну игральную кость меньше, чем при атаке в предыдущем раунде), если жертва не нейтрализует кислоту, потратив действие на то, чтобы её смыть или сорвать пропитанную ею вещь.

***Пример:*** *кислотная стрела, которая расходует 2 ПС, наносит 3d4 урона (вместо 3d6) непосредственно при попадании, а также 2d4 в начале следующего действие колдуна.*

### Некромантия

Аспекты некромантии могут выражаться как в негативной энергии, которая противопоставляется энергии жизни, так и в таких символах смерти, как кости и черепа.

**Леденящий ужас:** предполагается, что вся нежить обладает чертой *защиты от сверхъестественного* при столкновении с силой с таким аспектом, а все живые существа должны пройти *проверку храбрости* при столкновении аспектом *леденящего ужаса*.

**Ложная нежить:** если при проверки сверхъестественного навыка, колдун получает подъём, нежить атакует его со штрафом –1, поскольку принимает его за своего.

**Осколки:** при дистанционной атаке происходит взрыв, и осколки костей разлетаются с эффектом шрапнели, нанося +1 урона бездоспешным целям и –1 урона по целям с *бронёй*.

### Огонь/Жар

Огонь — едва ли не самый любимый всеми атрибут атакующих сил. У жара схожие, но чуть менее пожароопасные эффекты.

**Аура:** благотворные силы наделяют персонажа аурой огня или жара. А при подъёме вместо обычного эффекта аура действует как сила *разрушительное поле* с уроном 2d4.

**Бронебойность:** огонь и жар проникают сквозь щели в броне. Сила, наносящая урон, получает *ББ* 2, но при этом расходуется на один *пункт силы* больше.

**Воспламенение:** если сила связана с огнём, то бросьте d6, чтобы узнать, воспламенились ли какие-нибудь объекты (см. стр. 113). В случае с жаром, если на d6 выпадает 6, то любые жидкости в зоне действия силы начинают испаряться (вода, зелья и т. п.), а при подъёме они начинают испаряться если выпадает 4–6.

**Усталость:** жар как аспект атакующих сил вынуждает жертв пройти проверку *выносливости* и при провале получить уровень *усталости*.

### Свет

Свет, как правило, ассоциируется с силами добра, солнцем и святостью.

**Луч:** световые атаки вроде лазерных лучей могут пробивать броню. Тип игральной кости уменьшается на одну ступень при проверке урона, но зато *ББ* становится равной 4.

**Сияние:** цель, на которую было произведено воздействие с подъёмом, распространяет свет в пределах малого шаблона с центром на цели. С одной стороны, это неплохой метод освещения, а, с другой, это делает объект удобной мишенью. Сила, которая действует *мгновенно*, позволяет персонажу *наготове* или с джокером атаковать освещённую цель без штрафов за темноту. Если персонаж хочет воспользоваться этим преимуществом, он должен действовать сразу же после колдуна.

**Солнечный свет:** в игровых мирах, где встречаются вампиры и другие подобные создания, свет соответствует солнечному.

**Усиление:** этот аспект имеет непосредственное отношение к силе света. Уменьшите площадь воздействия силы до *среднего шаблона*, но зато продлите время её действия до одного часа или увеличьте дистанцию воздействия до значения *смекалки* × 2 (сила действует, в том числе, на все живые объекты. Если кто-то хочет избежать воздействия силы, он должен успешно осуществить встречную проверку *ловкости*). Чтобы получить оба этих свойства одновременно, уменьшите площадь воздействия силы до *малого шаблона*.

### Темнота

Довольно часто темноту связывают с другими аспектами: холодом и некромантией.

**Затемнение:** при сопротивлении силе жертвы получают штраф, равный текущему штрафу за темноту. Однако колдун получает штраф –2 при нормальном освещении, а сила *света* вовсе рассеивает эту магию.

**Завеса:** цель моментально скрывается за завесой теней. Если сила используется во вред, то на любые проверки параметров жертвы, связанные со зрением, налагается штраф –1 до следующего хода колдуна или до окончания действия силы, если колдун её поддерживает. Благотворное воздействие силы скрывает персонажа в тени, налагая на дистанционные атаки против него штраф –1.

**Скрытность:** если при использовании благотворных сил добавить дополнительный *пункт силы*, то тьма окутает персонажа, увеличивая его навык *маскировки* на одну ступень или даже на две ступени при подъёме.

### Холод/лёд

Холод и лёд могут быть как полезны, так и опасны.

**Доспех:** благотворные силы дают преимущество +2 при противостоянии холоду, льду, огню и жаре, но силы с аспектом огонь и жара развоплощают эту силу.

**Замедление:** подъём при проверке вредоносной силы (например, *оглушение*) приводит к тому, что местность для оппонента считается труднопроходимой, поскольку налипший на подошвы лёд мешает ему идти.

**Прогулка:** успех при проверке силы, дающей защитные свойства (например, *доспех*), также означает, что лёд не считается труднопроходимой местностью, поскольку лёд на подошвах приобретает форму шипов или коньков.

**Усталость:** вредоносные силы вынуждают оппонента осуществить проверку *выносливости* (со штрафом –2 при подъёме у колдуна). При провале оппонент замерзает и получает уровень *усталости*. Дистанция действия силы уменьшается вдвое (если эта сила не может применяться дистанционно, то расходуется в два раза больше *пунктов силы*).

### Электричество

Электричество оказывает сильное воздействие на нервную и мышечную системы.

**Бронебойность:** электричество поражает с *ББ2* врага в доспехе, если маг расходует дополнительный *ПС*.

**Встряска:** благотворные силы при подъёме позволяют привести персонажа в чувство посредством лёгкого электрического разряда. После воздействия силы персонаж может предпринять попытку выйти из *шока* в качестве свободного действия.

**Проводник:** при использовании силы, наносящей урон, можно уменьшить тип игральной кости на одну ступень при проверке урона, зато добавить дополнительную игральную кость при проверке урона в следующих ситуациях: на оппоненте больше 5 килограммов металла, проводящего электричество; при нём ёмкость с водой, или он как-то иначе соприкасается с проводниками электричества.

***Пример:*** *электрический взрыв наносит 3d4 урона (обычно 3d6) в пределах БШ. Если жертвы находятся в воде, то они получают 4d4 урона.*

**Спазм:** вредоносные силы при подъёме вызывают мышечный спазм. Жертва должна осуществить проверку *выносливости* со штрафом –2, при провале её *защита* снижается на 2 до начала её следующего хода.

**Энергетик:** благотворная сила ускоряет персонажа, но при этом требует на один *пункт силы* больше. При успехе персонаж получает +2 к *шагу*, а при подъёме в дополнение к этому его *ловкость* повышается на одну ступень до конца действия силы.

# СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ СИЛЫ

Перечисленные далее силы можно применять в большинстве миров «дневника авантюриста». Элементы их описания:

**Ранг:** опыт, которым персонаж должен обладать, чтобы обучиться этой силе: *новичок*, *закалённый*, *ветеран*, *герой* или *легенда*.

**Пункты силы:** количество *ПС*, необходимое для применения силы. Некоторые силы могут давать дополнительные эффекты, если персонаж вкладывает в своё действие больше *ПС*. Количество *ПС*, которое желает потратить персонаж, должно быть определено и потрачено перед проверкой навыка.

**Дистанция:** максимальное расстояние, на котором персонаж может находиться от цели (если воздействие поддерживается, то сила будет действовать, даже если цель превысила дистанцию). Дистанция *смекалка*×2, например, соответствует 20 клеткам для персонажа со смекалкой d10. Если указано три числа, например, 24/48/96, то на такое воздействие распространяются правила по дистанции для дистанционного оружия с соответствующими штрафами (0/–2/–4). Проверка *сверхъестественного навыка* в данном случае одновременно считается и проверкой активации силы, и проверкой атаки (исключения составляют безумные учёные, которые обычно используют навык *стрельбы* или *драки*).

**Длительность:** количество раундов, в течение которого продолжается воздействие силы. Сила с длительностью 1 активна до следующего хода персонажа. Сила с длительностью 2 работает в течение двух раундов и т. д.

Если рядом с длительностью силы в скобках стоит ещё одна цифра вроде «3 (1/раунд)», значит, сила воздействует на протяжении 3-х раундов и затем в каждом следующем раунде её воздействие можно поддерживать, потратив указанное количество пунктов силы (в нашем случае 1). Каждая сила, воздействие которой поддерживается таким образом, налагает штраф –1 на проверки *сверхъестественного навыка*.

**Проявления и аспекты:** тогда как аспекты дают дополнительные эффекты, проявления нужны для того, чтобы добавить силам колорита. Они отражают, как именно выглядит применение силы. Например, в научно-фантастическом сюжете доспех может представлять собой псионическое телекинетическое поле, расшвыривающее врагов. *Доспех* у супер-героя может оказаться, как силовым полем, так и огненным щитом, способным расплавлять летящие в него пули.

### *Магическая сила названий*

Что отличает силы в разных игровых мирах, так это их названия. Особенно, если речь идёт о заклинаниях и чудесах. «Смертоносная стрела Никодимуса» звучит куда более устрашающе, чем просто «стрела».

Лаконичное и простое описание сил в «Дневнике авантюриста» избавит вас от необходимости каждый раз заглядывать в книгу, когда вы увидите очередное незнакомое название в списке заклинаний одного из персонажей игроков. Рекомендуем поддержать игроков в их стремлении давать звучные и красивые названия своим заклинаниям.

Если персонажи во время игры в жанре современного фильма ужасов обнаруживается свиток с названием «Доспех», это может вызвать некоторое недоумение у игроков, поскольку такое название свитка гораздо более уместно в жанре фэнтези. Но если назвать свиток «Благословение, что обретают лишь самые верные» и объяснить, что заклинание даёт эффект «такой же, как у *доспеха*», игроки поймут, о чём речь, а чрезвычайно гибкая и функциональная система сил заиграет новыми красками.

***Пример:*** *Грейвальд Сладкоголосый — бард из мира эпического фэнтези. В бою он ударяет по струнам лиры и поёт песнь, чтобы пробудить свою силу. В его случае сила поток — это ужасающе мощный поток звука, который бьёт по нервам и заставляет лопаться барабанные перепонки. Грейвальд называет эту силу «Боевым кличем Эванье». Силу сон он величает «Колыбельной павших» — это напев, преисполненный скорби и печали, погружающий врагов в сон даже в разгар яростного сражения.*

*Тот, кто играет Грейвальда, решил не выбирать силы, которые не особо характерны для его персонажа, например: маска или управление элементами.*

## БЛАГОСЛОВЛЕНИЕ/ПРОКЛЯТИЕ

**Ранг:** *ветеран.*
**Пункты силы:** *4–6.*
**Дистанция:** *смекалка×2.*
**Длительность:** *3 (2/раунд).*
**Проявления:** *молитва, воодушевляющая/угрожающая речь, тёмное колдовство.*

Эта сила позволяет повысить значение любого параметра цели на одну ступень при успехе и на две при подъёме. Площадь воздействия силы — *средний шаблон*. Обратите внимание, что параметр цели может превысить d12 (каждое превышение даёт +1 к результату проверки). Например, при подъёме параметр d12 на время действия силы увеличится до d12+2.

При помощи этой же силы можно понизить параметр оппонента (площадь воздействия силы не меняется). Это встречная проверка *характера* жертвы против *сверхъестественного навыка* заклинателя. Если выигрывает атакующий, любой параметр жертвы (по выбору заклинателя) снижается на одну ступень, при подъёме — на две. Параметр не может упасть ниже d4.

Тип воздействия и задействованные параметры одинаковы для всех целей заклинания.

**Дополнительный эффект:** потратив ещё 2 *пункта силы*, можно увеличить площадь воздействия силы до *большого шаблона*.

## ВЕЛИКОЕ ИСЦЕЛЕНИЕ

**Ранг:** *ветеран.*
**Пункты силы:** *10/20.*
**Дистанция:** *касание.*
**Длительность:** *мгновенно.*
**Проявления:** *наложение рук, прикосновение священным символом, молитва, глоток воды.*

Исцеление ранений, полученных больше часа назад. Эта сила требует 10 *ПСи* в остальном действует в точности как сила *исцеление*. Применима в том числе для нейтрализации ядов и лечения болезней.

*Великое исцеление* можно использовать для лечения *постоянных увечий*. Требуется проверка *сверхъестественного навыка* со штрафом –4, 1d6 часов и 20 *пунктов силы*. Увечье можно попытаться исцелить только один раз. Если эта попытка провалится, то увечье считается неизлечимым.

## ВЗРЫВ

**Ранг:** *закалённый.*
**Пункты силы:** *2–6.*
**Дистанция:** *24/48/96.*
**Длительность:** *мгновенно.*
**Проявления:** *огненные шары, сфера тьмы, град разноцветных стрел, рой насекомых.*

Взрыв — сила, бьющая по площадям, при помощи которой можно поразить сразу множество противников. Персонаж вначале выбирает центр, затем осуществляет проверку навыка. На дистанционные атаки налагаются стандартные штрафы.

Площадь поражения — *средний шаблон*. При провале центр взрыва отклоняется как в случае с артиллерийскими снарядами. Цели в зоне поражения получают 2d6 урона. *Взрыв* соответствует *тяжёлому оружию*.

**Дополнительные эффекты:** за двойное количество *ПС взрыв* наносит 3d6 урона, или же его площадь возрастает до *большого шаблона*. Чтобы наделить силу обоими эффектами, нужно затратить тройное количество *пунктов силы*.

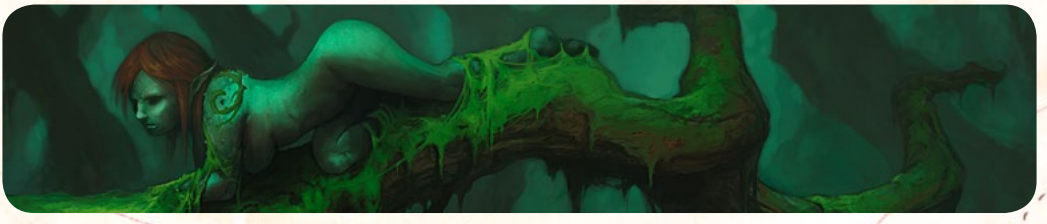
## ВОЛНА

**Ранг:** *закалённый.*
**Пункты силы:** *2.*
**Дистанция:** *конусный шаблон.*
**Длительность:** *мгновенно.*
**Проявления:** *вздымающаяся земля, порыв резкого ветра, нахлынувшая вода.*

Эта сила позволяет персонажу сбить с ног сразу же большое количество врагов. Персонаж осуществляет проверку *сверхъестественного навыка* и ставит перед собой *конусный шаблон*. И друзья, и враги, попавшие в зону действия силы, должны осуществить проверку физической *силы* (со штрафом –2 при подъёме).

При провале несчастных отбрасывает назад на 2d6 клеток, и они *распластываются*. Если при этом кто-то сталкивается с твёрдым препятствием, то оказывается *в шоке*. Если персонажи были в *укрытии*, они могут вычесть модификатор укрытия из расстояния, на которое их должно отбросить (до минимального 0).

На проверку физической силы летающих целей налагается штраф –2.



## ДАР ВОИНА

**Ранг:** *закалённый.*
**Пункты силы:** *4.*
**Дистанция:** *касание.*
**Длительность:** *3 (1/раунд).*
**Проявления:** *жест, молитва, шёпот.*

Даже боевой маг не может тратить всё своё время на изучение новых манёвров и боевых искусств. Для тех, кто любит сходиться с противником в ближнем бою или хочет улучшить навыки своих соратников, эта сила станет быстрым решением проблемы недостатка тренировок.

При успешной проверке *сверхъестественного навыка* тот, на кого направлены чары, получает одну *боевую черту* по выбору колдуна, который должен быть на один *ранг* выше, чем требует выбранная им черта, но при этом остальные требования игнорируются, в том числе требования наличия других черт. Объект чар может пользоваться всеми преимуществами обретённой черты, пока сила не перестанет действовать. Черта, полученная при помощи этой силы, не даст никаких новых преимуществ, если персонаж уже обладает этой чертой.

## ДОСПЕХ

**Ранг:** *новичок.*
**Пункты силы:** *2.*
**Дистанция:** *касание.*
**Длительность:** *3 (1/раунд).*
**Проявления:** *мистическое свечение, кожа из камня, эфирные доспехи, масса насекомых или червей.*

*Доспех* образует вокруг персонажа поле магической защиты или настоящий панцирь, который выполняет функцию брони. При успехе персонаж получает 2 пункта *брони*. При подъёме — 4 пункта. Является ли доспех видимым или нет, зависит от проявлений.

## ДРУГ ЗВЕРЕЙ

**Ранг:** *новичок.*
**Пункты силы:** *специальное.*
**Дистанция:** *смекалка×100 метров.*
**Длительность:** *10 мин.*
**Проявления:** *маг делает несколько жестов.*

Эта сила позволяет магам говорить с животными и управлять ими. Действует только на существ, чей интеллект находится на уровне животных (Ж), а не человека. Эта сила также не оказывает влияния на магических, призванных и других сверхъестественных тварей.

Цель должна всё время находиться в пределах дистанции действия силы.

Количество *ПС*, необходимое для контроля над животным, зависит от *размера* животного. Базовая цена — 3 *ПС*, но если *размер* существа больше 0, прибавьте к базовой цене число, соответствующее удвоенному *размеру*. Контроль над большой белой акулой (размер +4) обойдётся в 3 + 2×4, а именно 11 *ПС*. Контроль над птицей рух (размер +8) обойдётся в 19 *ПС*.

Можно контролировать рой насекомых или стайку мелких зверей. На небольшой рой потребуется 3 *ПС*, средний — 5, крупный — 8. Таким образом, контроль над одной крысой обходится в 3 *ПС*, и во столько же обходится контроль над небольшим роем.

## ЗАМЕДЛЕНИЕ

**Ранг:** *закалённый.*
**Пункты силы:** *1.*
**Дистанция:** *смекалка×2.*
**Длительность:** *3 (2/раунд).*
**Проявления:** *узелок на обрывке верёвки, замедленные движения, сбивающая с толку невидимая обезьяна.*

Умелые бойцы и монстры со звериными рефлексами могут атаковать в мгновение ока. Замедлить их реакцию — значит лишить их преимущества.

Персонаж осуществляет встречную проверку *сверхъестественного навыка* против *характера* жертвы. При успехе *движение* становится обычным *действием*, налагая на цель штраф за несколько действий, если она хочет переместиться и совершить какое-нибудь действие в свой ход. При подъёме цель перетягивает *карту действия* до тех пор, пока ей не придёт что-нибудь младше 10 (джокер является исключением).

Жертва, которая обычно получает несколько карт действия, может выбирать лишь в пределах, ограниченных чарами.

**Дополнительные цели:** можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество *ПС*.

## ЗАЩИТА ОТ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ

**Ранг:** *новичок.*
**Пункты силы:** *2.*
**Дистанция:** *касание.*
**Длительность:** *1 час (1/час).*
**Проявления:** *знак на лбу, зелья, жабры.*

Иногда искатели приключений путешествуют под водой, в космосе и в иных опасных условиях. Эта сила защитит их от гибели на огромных глубинах или в лучах палящего солнца.

Сила позволяет объекту воздействия дышать, разговаривать и передвигаться с обычной скоростью, находясь в опасной для жизни среде: под водой, в вакууме при нулевой гравитации, в расплавленной лаве вулкана или даже на солнце.

Однако сила не защищает от магии с похожими аспектами. Атака огнём будет наносить урон, к примеру.

При успехе с подъёмом поддержание *защиты от окружающей среды* стоит 1 *пункт силы* за 2 часа.

**Дополнительные цели:** можно защитить до 5 целей, потратив соответствующее количество *ПС*.

## ЗОМБИ

**Ранг:** *ветеран.*
**Пункты силы:** *3/тело.*
**Дистанция:** *смекалка×2.*
**Длительность:** *специальное.*
**Проявления:** *начертание символов на трупах, подбрасывание костей, могилы, книги в переплёте из человеческой кожи, вскрывающая могилы и перемалывающая тела огромная машина.*

В большинстве игровых миров эта сила считается очевидно нечистой, и, как правило, ею пользуются персонажи ведущего, исполняющие роль злодеев: некроманты, сумасшедшие учёные, жрецы тёмных культов и им подобные.

При помощи этой силы персонаж может поднять из могил определённое количество мертвецов, которое зависит от количества потраченных *ПС*. Мертвецы подчинены колдуну, но не блещут интеллектом и порой слишком буквально исполняют приказы.

Невозможно создать зомби на пустом месте, поэтому телом нужно озаботиться заранее. Тела могут быть не очень свежими. При помощи этой силы можно поднять из мёртвых тех слуг, которые ждали столетиями. Кладбища, морги и поля сражений отлично подойдут в качестве источников тел.

При успехе на проверке *сверхъестественного навыка* мертвец остаётся «живым» в течение 1 часа. При подъёме — 1d6 часов. При двух подъёмах мертвец служит целый день.

Некоторые могущественные некроманты обладают усовершенствованными вариантами этой силы, позволяющими им расходовать меньше *ПС* и «оживлять» мертвецов на более длительные сроки.

Смотрите параметры *зомби* на стр. 182.

## ЗОРКОСТЬ

**Ранг:** *закалённый.*
**Пункты силы:** *3.*
**Дистанция:** *касание.*
**Длительность:** *3 (1/раунд).*
**Проявления:** *незримо помеченные цели, орлиные глаза.*

Чары наделяют персонажа возможностью видеть на огромные расстояния. При успехе штрафы за дистанционные атаки сокращаются вдвое (–1 для средней, –2 для дальней дистанции). При подъёме все доступные дистанции удваиваются (12/24/48 превращается в 24/48/96).

## ИЗГНАНИЕ

**Ранг:** *ветеран.*
**Пункты силы:** *3.*
**Дистанция:** *смекалка×2.*
**Длительность:** *мгновенно.*
**Проявления:** *священные предметы, оккультные символы, пригоршня соли.*

Будь то духи, элементали или демоны — эта сила позволит изгнать их всех. Изгнанию подвержено любое создание из иного измерения (по решению ведущего).

При использовании этой силы осуществляется встречная проверка *сверхъестественного навыка* персонажа против *характера* цели. При успехе цель *в шоке*. При подъёме — изгнана в её родное измерение. Однако если цель — *дикая карта*, — каждый подъём на применении этой силы наносит *ранение*. Если у цели уже накопилось три *ранения*, то при получении четвёртого она изгоняется в родное измерение, но не уничтожается.

## ИССУШЕНИЕ

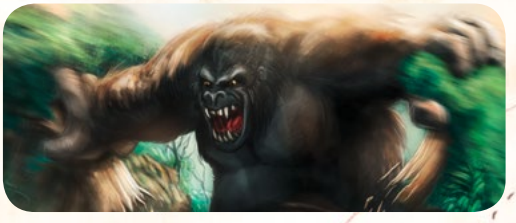
**Ранг:** *герой.*
**Пункты силы:** *3.*
**Дистанция:** *смекалка×2.*
**Длительность:** *мгновенно.*
**Проявления:** *молитва, шёпот, жесты.*

Эта сила отторгает жертву от источника её сил, ограничивая возможности применения магии.

Персонаж выбирает одну цель в пределах досягаемости и осуществляет встречную проверку *сверхъестественных навыков*. На атакующего налагается штраф –2, если у цели иной источник силы (магия против чудес, суперсилы против безумной науки).

При успехе герой уничтожает 1d6+1 *ПС* цели. При подъёме — 1d8+2 *ПС*. Взрывных бросков нет. Безумные учёные теряют *ПС* всех своих изобретений (которые находятся в при них) одновременно и в равной мере.

Количество *ПС* жертвы не может падать ниже нуля. Пункты не переходят к атакующему — они просто теряются. Восстанавливаются они как обычно. Сила влияет только на персонажей с *мистическим даром*. На предметы она не воздействует, если только это не изобретения безумных учёных.



## ИСЦЕЛЕНИЕ

**Ранг:** *новичок.*
**Пункты силы:** *3.*
**Дистанция:** *касание.*
**Длительность:** *мгновенно.*
**Проявления:** *наложение рук, прикосновение священным символом, молитва.*

При помощи данной силы можно излечить свежие *ранения*. Её нужно задействовать в течение «золотого часа». При помощи этой силы нельзя вылечить *ранения*, полученные больше часа тому назад.

В случае с *дикими картами* каждый успех исцеляет одно *ранение*, подъём — *два*. На проверку налагается штраф, равный количеству *ранений* цели (вдобавок к другим возможным штрафам).

В случае со статистом ведущий должен для начала установить, жив ли статист вообще (см. стр. 25). Если жив, можно попытаться исцелить его. Успешная проверка навыка возвращает статиста в состояние *шока*.

Также исцеление избавит от *ядов* и *заболеваний*, если силу успели применить в течение 10 минут после события, в результате которого персонаж получил эти недуги.

## КУКЛА

**Ранг:** *ветеран.*
**Пункты силы:** *3.*
**Дистанция:** *смекалка×2..*
**Длительность:** *3 (1/раунд)*
**Проявления:** *светящиеся глаза, покачивающиеся на цепочке карманные часы, кукла вуду.*

При помощи этой силы можно убедить других драться за вас. Некоторые делают это посредством беспардонного контроля над разумом жертвы. Другие — создают зрительные и слуховые иллюзии.

Использование этой силы требует успеха на встречной проверке *сверхъестественного навыка* персонажа против *характера* жертвы. Это даёт над целью полный контроль. Жертва будет драться с друзьями и даже совершит самоубийство, хотя именно эти приказы позволяют ей ещё раз осуществить встречную проверку, чтобы попробовать разрушить чары.

## МАСКА

**Ранг:** *закалённый.*
**Пункты силы:** *3–5.*
**Дистанция:** *касание.*
**Длительность:** *10 мин. (1/10 мин.).*
**Проявления:** *изменённые черты лица, иллюзорная внешность, другая причёска.*

Позволяет персонажу принять вид (но не перенять способности) другого персонажа. Базовая стоимость — 3 *ПС* +1 пункт за каждую ступень, сокращающую разницу в *размерах*. Персонаж не может превратиться в существо, которое крупнее его более, чем на 2 *размера*.

Чтобы увидеть сквозь чужую маску, требуется проверка *внимания (–2)*, если персонаж знаком с тем, кого пытались изобразить; штраф увеличивается до –4 при подъёме на проверке навыка у мага. Если персонаж не знаком с тем, кого пытаются изобразить, то штрафы возрастают до –4 и –6 соответственно.

## НЕВИДИМОСТЬ

**Ранг:** *закалённый.*
**Пункты силы:** *5.*
**Дистанция:** *на себя.*
**Длительность:** *3 (1/раунд).*
**Проявления:** *порошок, зелье, радужные огни.*

Невидимость — мощное подспорье в сражении, а ещё можно подглядывать за девушками в раздевалке.

При успехе персонаж прозрачен, но его смутные очертания просматриваются. Если у кого-то будет мотивация вглядываться в пустоту, и он успешно осуществит проверку *внимания (–4)*, то заметит незримого наблюдателя. В таком случае, он сможет атаковать оппонента с тем же штрафом –4. При подъёме персонаж совершенно невидим. Штраф при попытке заметить его –6.

Так или иначе, сила влияет на персонажа и все его личные вещи. Всё, что персонаж подобрал после активации силы, остаётся видимым.

**Дополнительные цели:** можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество *ПС*.

## НЕОСЯЗАЕМОСТЬ

**Ранг:** *герой.*
**Пункты силы:** *5.*
**Дистанция:** *касание.*
**Длительность:** *3 (2/раунд).*
**Проявления:** *призрачное тело, превращение в газ.*

При успешной проверке *сверхъестественного навыка* персонаж становится бесплотным. Он не может влиять на физический мир, но и физический мир не может оказывать никакого воздействия на него. Персонаж может проходить через стены, а немагическое оружие проходит прямо сквозь него. Предметы, оказавшиеся при нём в момент активации силы, также неосязаемы.

В этом состоянии персонаж может взаимодействовать с другими неосязаемыми сущностями (включая самого себя), он по-прежнему чувствителен к магическим атакам физической природы вроде *стрелы*, а также к магическим предметам.

Персонаж не может стать осязаемым, пока он внутри кого-то или чего-то. Если что-то подобное всё же произошло, персонажа выбрасывает в ближайшее подходящее место, и он *в шоке*.

## НОЧНОЕ ЗРЕНИЕ

**Ранг:** *новичок.*
**Пункты силы:** *1.*
**Дистанция:** *касание.*
**Длительность:** *1 час (1/час).*
**Проявления:** *светящиеся глаза, расширенные зрачки, эхолокация.*

Если иллюминация при помощи силы *свет* видна всем, в том числе, врагам, то *ночное зрение* можно использовать тогда, когда обнаружение нежелательно.

При успехе эта сила уменьшает вдвое любой штраф за темноту (округление вниз). К примеру, персонаж в *сумерках* (–1) вообще не будет страдать от штрафов, а в *кромешной тьме* (–4) получит только –2. При подъёме чары отменяют все штрафы за темноту вплоть до –6.

**Дополнительные цели:** можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество *ПС*.

## ОГЛУШЕНИЕ

**Ранг:** *новичок.*
**Пункты силы:** *2.*
**Дистанция:** *12/24/48.*
**Длительность:** *особая.*
**Проявления:** *сгустки энергии, оглушающая бомба, неимоверно громкий звук, ослепительная вспышка света.*

При успехе на проверке навыка у мага, жертвы, оказавшиеся в пределах *среднего шаблона*, должны осуществить успешную проверку *выносливости* или окажутся *в шоке*. При подъёме у мага на проверку *выносливости* жертвы налагается штраф –2.

## ОСЛЕПЛЕНИЕ

**Ранг:** *новичок.*
**Пункты силы:** *2–6.*
**Дистанция:** *12/24/48.*
**Длительность:** *мгновенно.*
**Проявления:** *яркая вспышка, песок в глаза, сгущающиеся тени.*

Эта сила ослепляет одну или несколько целей.

Жертвы должны осуществить проверку *ловкости* со штрафом –2, чтобы отвести взгляд и избежать эффекта (и со штрафом –4 при подъёме на проверке навыка у мага). При провале жертвы *в шоке* и получают штраф –2 к *защите* до своего следующего хода.

Если цель получает *осложнение (1)* при проверке *ловкости*, она *в шоке* и полностью ослеплена до тех пор, пока не оправится от *шока*. На ослеплённых накладывается штраф –6 при всех проверках параметров, требующих зрения, а *защита* снижается на 2.

**Дополнительные эффекты:** за 2 *ПС* можно поразить одну цель. За 4 — всех в пределах *среднего шаблона*. За 6 — всех в пределах *большого шаблона*.

## ОЦЕНКА ПРОТИВНИКА

**Ранг:** *новичок.*
**Пункты силы:** *1–2.*
**Дистанция:** *смекалка×2.*
**Длительность:** *3 (1/раунд).*
**Проявления:** *мистическое чутьё, духовное наставничество, знание формы.*

Знание — сила. Тот, кто способен оценить силу противника прежде, чем вступит в бой, может получить огромное преимущество.

Персонаж проходит встречную проверку *сверхъестественного навыка* против *характера* оппонента. В случае успеха он получает преимущество +1 при проверках параметров, которые напрямую воздействуют на цель этого заклинания, а та, в свою очередь, получает штраф –1 при проверках параметров, которые напрямую воздействуют на мага. В случае подъёма эффект усиливается до +2 и –2 соответственно. Кроме того, если маг тратит два *пункта силы*, то в случае успеха может узнать об одной *невосприимчивости*, *устойчивости* или *слабости* цели (если таковые существуют), а при подъёме — о двух.

## ПАУЧЬИ ЛАПЫ

**Ранг:** *новичок.*
**Пункты силы:** *2.*
**Дистанция:** *касание.*
**Длительность:** *3 (1/раунд).*
**Проявления:** *зелье из толчёного паука, ниточка паутины, кусок щупальца.*

Маги зачастую становятся привлекательной целью в бою из-за своих сверхъестественных навыков, и эта сила позволит им своевременно устраниться из боя. Конечно, для этой силы найдётся ещё уйма других полезных применений.

Эта сила не превращает персонажа в паука, но наделяет похожими способностями. Он может стоять на поверхности, которая наклонена под любым углом, взбираться по стенам и даже свисать с потолка. При успехе персонаж перемещается по таким поверхностям на половину своего *шага* в ход. При подъёме он может двигаться на полный *шаг* и даже *бежать*.

**Дополнительные цели:** можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество *ПС*.

## ПОДДЕРЖКА

**Ранг:** *новичок.*
**Пункты силы:** *1.*
**Дистанция:** *касание.*
**Длительность:** *мгновенно.*
**Проявления:** *молитва, наложение рук, лечебный тонизирующий напиток.*

Эта сила снимает один уровень *усталости*, при подъёме — два, а также выводит персонажа из *шока*.

При помощи этих чар можно вернуть в сознание тех, кто оказался *при смерти* из-за *ранений*, но *ранения* останутся. *Поддержка* не останавливает кровотечения и не может уберечь раненого от ухудшения его состояния, если оно не было стабилизировано.

## ПОДЗЕМНЫЙ ХОД

**Ранг:** *новичок.*
**Пункты силы:** *3.*
**Дистанция:** *смекалка×2.*
**Длительность:** *3 (2/раунд).*
**Проявления:** *исчезновение под землёй и появление в другом месте.*

Эта сила позволяет магу, стоящему на голой земле, скрыться под её поверхностью. Он может спрятаться в подземной норе либо прорыть ход куда угодно. Его *шаг* под землёй соответствует *дистанции* действия силы. Маг со смекалкой d8, таким образом, может продвинуться на 16 клеток в первый раунд, затем, поддержав действие силы в следующем раунде и не выходя из-под земли, продвинуться ещё на 16 клеток.

Маг может попытаться застать врага *врасплох* (даже того, кто видел, как он зарывается в землю), осуществив встречную проверку *маскировки* против *внимания* цели. Если выигрывает маг, он получает +2 к атаке и урону в этом раунде, а с подъёмом — +4. Цели *наготове* могут попытаться предотвратить атаку согласно правилам.

**Дополнительные цели:** можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество *ПС*.

## ПОЛЁТ

**Ранг:** *ветеран.*
**Пункты силы:** *3/6.*
**Дистанция:** *касание.*
**Длительность:** *3 (1/раунд).*
**Проявления:** *порывистый ветер, крылья, метла.*

Эта сила позволяет персонажу лететь, передвигаясь на количество клеток, соответствующее его *шагу*. Его *манёвренность* равна 0. Можно удвоить *шаг*, потратив удвоенное количество *ПС*.

**Дополнительные цели:** можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество *ПС*.

## ПОЛИГЛОТ

**Ранг:** *новичок.*
**Пункты силы:** *1.*
**Дистанция:** *касание.*
**Длительность:** *10 мин. (1/10 мин.).*
**Проявления:** *слова, знаки, движения руками.*

Сила позволяет герою разговаривать, читать и писать на другом языке. Это должен быть язык развитой цивилизации (не язык животных). Подъём при проверке *сверхъестественного навыка* позволяет персонажу свободно общаться на конкретном диалекте.

## ПОТОК

**Ранг:** *новичок.*
**Пункты силы:** *2.*
**Дистанция:** *конусный шаблон.*
**Длительность:** *мгновенно.*
**Проявления:** *поток огня, света или другой энергии.*

Эта сила позволяет поражать врагов потоком смертоносного пламени или иной энергии.

Активировав силу, поместите *конусный шаблон* перед персонажем. Цели в области *шаблона* должны успешно осуществить встречную проверку *ловкости* против *сверхъестественного навыка* персонажа, чтобы избежать урона. При провале они получают 2d10 урона. Эта сила соответствует *тяжёлому оружию*.

## ПРОВОРСТВО

**Ранг:** *закалённый.*
**Пункты силы:** *4.*
**Дистанция:** *касание.*
**Длительность:** *3 (2/раунд).*
**Проявления:** *размытые движения, гиперактивность.*

Сила дарует персонажу невероятное проворство. При успехе персонаж может осуществлять два полных хода вместо одного на одной инициативе (это считается одним раундом). Персонаж должен полностью закончить свой первый ход и лишь затем приступать ко второму. При подъёме игрок может перетягивать *карты действия*, определяющие инициативу, до тех пор, пока ему не попадётся восьмёрка или старше.

## ПРЕВРАЩЕНИЕ

**Ранг:** *специальное.*
**Пункты силы:** *специальное.*
**Дистанция:** *на себя.*
**Длительность:** *1 мин. (1/мин.).*
**Проявления:** *ликантропия, талисманы, татуировки.*

Многие культуры хранят легенды о шаманах и колдунах, которые умели превращаться в животных. Эта сила позволяет превращаться в зверей, но лишь

в обычных зверей, хотя иногда встречаются и более странные трансмутации.

Персонаж может получить эту силу, будучи *новичком*, но он не сможет превращаться в более сильных животных, пока не достигнет соответствующего *ранга*.

Количество необходимых для активации заклинания *ПС* зависит от животного, в которое хочет превратиться персонаж. Примеры животных и их соответствие *рангу* вы найдёте в *таблице превращения*.

Оружие и одежда исчезают, сливаясь с телом животного, и вновь появляются, когда сила прекращает действовать. Прочие предметы падают рядом с животным.

В животной форме персонаж сохраняет *смекалку*, *характер* и связанные с этими характеристиками навыки (хотя вряд ли они ему пригодятся, потому что он не может разговаривать). Персонаж приобретает *ловкость*, *силу* и связанные с этими характеристиками навыки животного, но теряет возможность применять любые устройства. Он не может говорить, использовать силы, но может поддерживать ранее активированные силы. Если *выносливость* персонажа выше *выносливости* животного, то остаётся *выносливость* персонажа, если же ниже, то персонаж получает *выносливость* животного.

Последнее слово по вопросу возможностей животного остаётся за ведущим. Шаман, превращённый в пса, мог бы спустить курок дробовика, но ему придётся осуществить проверку навыка d4–2, так как как у животного нет собственного навыка *стрельбы*. Персонаж может использовать свой навык *убеждения*, но в некоторых случаях со штрафом –4 за отсутствие речи.

Превращения

| ПС | Ранг | Виды животных |
|---|---|---|
| 3 | *новичок* | ястреб, кролик, кот |
| 4 | *закалённый* | пёс, волк, олень |
| 5 | *ветеран* | тигр, лев |
| 6 | *герой* | медведь, акула |
| 7 | *легенда* | большая белая акула |

## ПРИЗЫВ СОЮЗНИКА

**Ранг:** *новичок.*

**Пункты силы:** 3+.

**Дистанция:** *смекалка.*

**Длительность:** *3 (1/раунд).*

**Проявления:** *призыв элементаля, призрачного пса, астрального двойника.*

Эта сила позволяет персонажу призвать верного и послушного слугу. При успехе можно поместить союзника в любую точку в пределах дистанции действия силы. При подъёме союзник становится более выносливым и наделяется особенностью *крепкий*.

Призванный союзник действует на инициативе мага и может действовать сразу же после того, как его призвали. Любой союзник — *статист*, даже если это *двойник* (смотрите ниже).

Персонаж может получить эту силу, будучи *новичком*, но он не сможет призывать более сильных союзников, пока не достигнет соответствующего *ранга*. Количество необходимых *ПС* зависит от типа союзника, которого хочет призвать персонаж. Ориентируйтесь на *таблицу призыв союзника*.

Персонаж с высоким *рангом* может призвать сильного союзника или нескольких союзников рангом пониже за ту же цену. За каждое понижение на ранг персонаж призывает дополнительного союзника. Например, *ветеран* может потратить 5 *ПС*, чтобы призвать одного союзника-*ветерана*, двоих *закалённых* союзников или же троих союзников *новичков*. Союзники, призванные одновременно, должны принадлежать к одному и тому же типу.

В главе бестиария вы найдёте параметры некоторых союзников, упомянутых ниже.

Призыв союзника

| ПС | Ранг | Призыв союзника |
|---|---|---|
| 3 | *новичок* | телохранитель, опытный вояка |
| 4 | *закалённый* | матёрый волк, огр |
| 5 | *ветеран* | элементаль (любого вида) |
| 6 | *герой* | страж |
| 7 | *легенда* | двойник |

### *Телохранитель*

*Телохранитель* — это похожий на человека воитель, сделанный из камня (или иного прочного материала).

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

**Навыки:** внимание d6, драка d6.

**Шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6+4.

**Снаряжение:** длинный меч (сила+d8).

**Особенности:**

- **Броня +4:** каменная кожа.
- **Механизм/голем:** +2 при попытке выйти из *шока*; нет дополнительного урона от прицельной стрельбы; големы не страдают от яда и болезней.
- **Бесстрашие:** иммунитет к *страху* и *запугиванию*.

### *Страж*

Страж —большой и сильный *телохранитель*.

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d12+3, выносливость d10.

**Навыки:** внимание d8, драка d10, запугивание d10.

**Шаг:** 8; **защита:** 6; **стойкость:** 10+4.

**Снаряжение:** двуручный меч (сила+d10, защита –1).
**Особенности:**

- **Устойчивость к магии:** у стража есть черта *защита от сверхъестественного*, которая работает против любых чар, кроме чар того, кто его призвал.
- **Броня +4:** каменная кожа.
- **Механизм/голем:** +2 при попытке выйти из шока; нет дополнительного урона от прицельной стрельбы; големы не страдают от яда и болезней.
- **Бесстрашие:** иммунитет к страху и запугиванию.
- **Круговой удар+:** могут атаковать одним действием всех, кто находится в соседних клетках.
- **Размер +3:** стражи массивны, их рост 2,5–3 м.

*Двойник*

Этот союзник выглядит в точности, как сам персонаж. Но есть различия. Двойник, как и другие союзники, — статист. У него вдвое меньше *ПС*, все его параметры ниже на ступень (до минимума d4). У двойника идентичная экипировка, но никакими магическими свойствами оригинала она не обладает.

## ПРОРИЦАНИЕ

**Ранг:** *герой.*
**Пункты силы:** *5.*
**Дистанция:** *на себя.*
**Длительность:** *1 мин.*
**Проявления:** *контакт с духами умерших, единение с божеством, допрос демона.*

Эта сила позволяет персонажу вступить в контакт с существом иного мира для сбора сведений. Поскольку колдун взывает к сущностям из других измерений, он изрядно устаёт.

При успехе колдун может задать один вопрос, подразумевающий ответы «да», «нет» или же «может быть» (если точного ответа дать нельзя). При подъёме персонаж получает ответ из пяти слов или меньше (впрочем, ведущий может дать более распространённый, но запутанный ответ).

Длительность заклинания — одна минута, в течение которой персонаж не может перемещаться или предпринимать какие-либо другие действия. Если персонаж во время *прорицания* оказывается *в шоке*, он должен успешно осуществить проверку *смекалки*, или контакт с другими измерениями будет прерван.

Если вопрос касается живого существа (включая тех, кого «оживили» мистическим образом, например, нежить, големы, элементали), то тогда осуществляется встречная проверка *сверхъестественного навыка* прорицателя против *характера* существа. От прорицателя можно также спрятаться при помощи силы *скрыть сверхъестественное*. Если на существо наложены эти чары, прорицатель сначала должен перебороть эту силу и при успехе осуществить проверку *сверхъестественного навыка* против *характера* существа.

## ПУТЫ

**Ранг:** *новичок.*
**Пункты силы:** *2–4.*
**Дистанция:** *смекалка×2.*
**Длительность:** *специальное.*
**Проявления:** *клеевая бомба, лоза, наручники, паутина.*

Эта сила позволяет персонажу обездвижить цель при помощи длинных волос, паутины или чего-нибудь ещё, что может превратиться в путы.

При активации этой силы осуществляется встречная проверка *сверхъестественного навыка* колдуна против *ловкости* жертвы. Успех означает, что цель частично обездвижена, и на её шаг и на навыки, связанные с *силой* и *ловкостью*, наложен штраф –2. При подъёме цель опутана полностью, то есть не может перемещаться и использовать навыки, связанные с *ловкостью* или *силой*. Каждым последующим действием опутанная цель может осуществить проверку *ловкости* или *силы*, чтобы высвободиться. Другие персонажи тоже могут пытаться освободить пойманного, осуществляя проверки *силы* со штрафом –2.

За 2 *ПС* в *путы* можно поймать одного противника. За 4 — всех в пределах *среднего шаблона*.

## РАЗРУШИТЕЛЬНОЕ ПОЛЕ

**Ранг:** *закалённый.*
**Пункты силы:** *4.*
**Дистанция:** *касание.*
**Длительность:** *3 (1/раунд).*
**Проявления:** *огненная аура, шипы, электрическое поле.*

Эта сила создаёт вокруг персонажа ауру, наносящую урон каждому, кто соприкоснётся с ней в ближнем бою. Любой оппонент, успешно атаковавший персонажа с соседней клетки, получает урон. На атакующих издалека воздействие не распространяется.

Если персонаж с *разрушительным полем* атакует кого-то в бою без оружия, он наносит урон при помощи поля и физической силы (*сила*+2d6). Также персонаж может просто коснуться врага (+2 к *драке*) и нанести урон только при помощи поля. Цель, которую удалось взять в *захват*, получает урон каждый раунд во время хода атакующего. Если атакующий хочет ударить оппонента, он добавляет игральную кость физической *силы* к проверке урона, как указано выше, при подъёме урон, наносимый полем, повышается на одну ступень.

При успехе сила наносит 2d6 урона. При подъёме — 2d8 урона.

## РАССЕИВАНИЕ

**Ранг:** *закалённый.*
**Пункты силы:** *3.*
**Дистанция:** *смекалка.*
**Длительность:** *мгновенно.*
**Проявления:** *пассы руками, шёпот.*

Эта сила позволяет персонажу рассеять вражеские чары и чудеса, прервать действие изобретения безумной науки, а также суперсилы. На природные особенности — к примеру, на драконье дыхание или крик баньши — влияния не оказывает. Так же не влияет на магические предметы и перманентные чары, если в описании предмета или чар не сказано обратного.

При помощи *рассеивания* можно прервать действие уже активированной силы, а также помешать оппоненту активировать силу. Последнее требует от мага быть *наготове* и прервать действие оппонента согласно правилам по прерыванию.

*Рассеивание* действует на одну поддерживаемую силу на цели. Если их несколько, а маг не выбрал конкретную, встречная проверка (см. ниже) совершается для каждой, и снимается с худшим результатом.

В любом случае, *рассеивание* — встречная проверка *сверхъестественного навыка*. На действие атакующего накладывается штраф –2, если сила цели иной природы (магия против чудес, суперсилы против безумной науки и т. д.).

## СВЕТ/ТЬМА

**Ранг:** *новичок.*
**Пункты силы:** *2.*
**Дистанция:** *смекалка.*
**Длительность:** *30 мин. (1/10 мин.) или 3 (1/раунд).*
**Проявления:** *иллюзорный факел, тьма, туман.*

Эта сила позволяет влиять на условия видимости (создавать или рассеивать тень) и является довольно простой, но при этом весьма эффективной. При помощи этой силы можно воздействовать на предметы, но если предмет находится в руках оппонента, то осуществляется встречная проверка *сверхъестественного навыка* колдуна против *ловкости* оппонента.

*Свет* сводит на нет все штрафы за темноту вплоть до –6 в пределах *большого шаблона* (поддержание 1 *ПС* в 10 минут). Обратная сила налагает штраф –6 за темноту в пределах *большого шаблона* в течение 3 раундов (поддержание 1 *ПС* в раунд).

## СМЕРЧ

**Ранг:** *закалённый.*
**Пункты силы:** *2–4.*
**Дистанция:** *смекалка×2.*
**Длительность:** *мгновенно.*
**Проявления:** *вихрь, неуправляемый полтергейст, отталкивающее поле.*

Эти непредсказуемые чары позволяют магу поменять картину на поле битвы в один момент, разбросав цели в случайных направлениях.

При успехе персонаж помещает *средний шаблон* в пределах дистанции действия силы. Каждый персонаж, застигнутый *смерчем*, должен осуществить проверку физической *силы* (со штрафом –2 при подъёме у колдуна). Любую цель при провале откидывает на 2d6 клеток в неизвестном направлении (бросьте d12; выпавшая цифра и есть направление по циферблату), после чего она *распластывается*. Если цель сталкивается с твёрдым препятствием, то она оказывается в *шоке*. Цели, находящиеся в *укрытии*, могут вычесть модификатор *укрытия* из расстояния, которое предстоит пролететь (до минимума 0), а парящие в воздухе мишени получают дополнительный штраф –2 к проверке физической *силы*. Кроме того, бросьте d6, чтобы узнать, швырнуло ли летевшего к земле (1–2), остался ли он на том же уровне (3–4) или его подбросило выше (5–6).

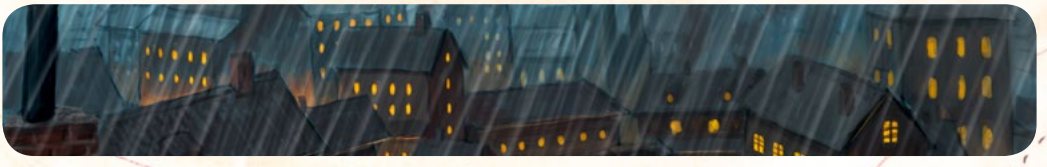
**Дополнительные эффекты:** если потратить удвоенное количества *пунктов силы*, то смерч охватит площадь, соответствующую *большому шаблону*.

## СМЯТЕНИЕ

**Ранг:** *новичок.*
**Пункты силы:** *1.*
**Дистанция:** *смекалка×2.*
**Длительность:** *мгновенно.*
**Проявления:** *гипнотические огни, кратковременные иллюзии, громкий шум.*

Вселение смуты в ряды врагов — мощное подспорье в сражении. Именно эту возможность и даёт сила *смятения*. При успехе колдуна цель должна осуществить проверку *смекалки* со штрафом –2, а при подъёме — со штрафом –4. Если проверка *смекалки* провалена, то цель *в шоке*.

**Дополнительные цели:** можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество *ПС*.



## СОКРУШЕНИЕ

**Ранг:** *новичок.*
**Пункты силы:** *2.*
**Дистанция:** *касание.*
**Длительность:** *3 (1/раунд).*
**Проявления:** *цветное сияние, руны, магические знаки, электрические разряды, шипы на лезвии.*

Эта сила применяется для накладывания чар на оружие. В случае дистанционного оружия сила воздействует на одну полную обойму: 20 снарядов, патронов, стрел, либо полный боезапас (ведущий может потребовать указать точное количество). При успешной активации силы урон оружия увеличивается на 2, а с подъёмом — на 4.

**Дополнительные цели:** можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество *ПС*.

## СОН

**Ранг:** *закалённый.*
**Пункты силы:** *2.*
**Дистанция:** *смекалка×2.*
**Длительность:** *1 мин. (1/мин.).*
**Проявления:** *колыбельная;* **порошок или пыль, попавшая в глаза.**

Некоторым магам нравится сокрушать орды врагов и разрывать их на мелкие кусочки, но те, кто предпочитают действовать тихо или отличаются миролюбием, часто прибегают к этой силе.

Колдун выбирает центр и устанавливает *средний шаблон*, затем осуществляет проверку *сверхъестественного навыка*. Все живые существа (не *нежить* и не *механизмы*) в зоне действия силы должны осуществить проверку *характера* (со штрафом –2 при подъёме у колдуна). При провале жертва засыпает.

Громкий шум будит спящих, как если бы это был нормальный сон (проверка *внимания*). Когда действие чар рассеивается, спящие просто просыпаются.

## СТЕНА

**Ранг:** *закалённый.*
**Пункты силы:** *1/фрагмент.*
**Дистанция:** *смекалка.*
**Длительность:** *3 (1 фрагмент в раунд).*
**Проявления:** *пламя, лёд, шипы, силовое поле, кости.*

При помощи этой силы персонаж создаёт прочную и неподвижную стену, которая ограждает его от атак или может послужить ловушкой для оппонента.

Из чего бы ни была сделана стена (лёд, шипы, камень, чистая энергия), её *стойкость* равна 10. Потратив 1 *ПС*, персонаж создаёт один фрагмент стены площадью в 1 клетку. В «реальности» её толщина — от нескольких сантиметров, если это булыжник или другой твёрдый материал, до полуметра, если она из костей, изо льда и т. п. Если вы используете тактическую карту, начертите стену по линиям соприкосновения клеток. Точное расположение фрагментов стены определяет сам персонаж, но каждый фрагмент (кроме самого первого) должен быть соединён с другим фрагментом.

Когда чары рассеются, или один из фрагментов оказывается разрушен, стена обращается в пыль или исчезает. Никаких следов не остаётся. Каждый фрагмент стены можно разрушить, если нанесённый урон оказался выше её *стойкости*. Стены материальны и могут быть сломаны, как любые другие предметы. Считается, что *защита* стены равна 2 (дистанционные атаки осуществляются согласно правилам), но подъёмы при атаке не дают преимуществ, взрывных бросков нет. Противник может перелезть стену со штрафом –2 к проверке *лазанья*, если она сделана из твёрдого материала. Огненная стена наносит 2d4 урона любому, кто попытается пройти сквозь неё.

## СТРЕЛА

**Ранг:** *новичок.*
**Пункты силы:** *1 за стрелу.*
**Дистанция:** *12/24/48.*
**Длительность:** *мгновенно.*
**Проявления:** *огненные, ледяные, светящиеся, разноцветные стрелы, стрелы из тьмы, насекомые.*

*Стрела* — сила магов, но она может быть и выстрелом из бластера, разрядом энергии, лучом очищающего света и т. д. Урон от *стрелы* равен 2d6.

**Дополнительные стрелы:** персонаж может сотворить до 3 *стрел*, потратив соответствующие количество *ПС*. *Стрелы* можно распределять среди нескольких целей по выбору персонажа. Проверка такая же, как при *автоматической стрельбе*, но без штрафа. Персонаж осуществляет проверку *сверхъестественного навыка* за каждую *стрелу* и сравнивает каждый результат со сложностью мишени. Если персонаж является *дикой картой*, он также бросает *дикий кубик*.

**Дополнительный урон:** маг может сотворить одну стрелу с уроном 3d6 за 2 *ПС*, но в таком случае он теряет возможность сотворить несколько стрел.

## СТРУЯ

**Ранг:** *новичок.*
**Пункты силы:** *2.*
**Дистанция:** *12 клеток.*
**Длительность:** *мгновенно.*
**Проявления:** *разряд молнии, силовой таран, поток огня.*

Струя — это бьющий из заклинателя поток разрушительной магической энергии. Прочертите от клет-

ки с заклинателем прямую линию толщиной в одну клетку и длиной в 12 клеток. Если колдун успешно применяет силу, каждая цель в пределах указанной области должна пройти встречную проверку *ловкости* против результата проверки его *сверхъестественного навыка*. Если цель проигрывает, она получает 2d10 урона.

## ТЕЛЕКИНЕЗ

**Ранг:** *закалённый.*
**Пункты силы:** *5.*
**Дистанция:** *смекалка.*
**Длительность:** *3 (1/раунд).*
**Проявления:** *пасс рукой, магический жезл, взгляд.*

*Телекинез* — способность переместить один объект или существо (включая себя) при помощи своей воли. Вес, который персонаж может поднять, измеряется в килограммах и равен *характер*×5 при успехе и *характер*×25 при подъёме.

**Перемещение живых существ:** живые существа могут сопротивляться. Жертва осуществляет встречную проверка *характера*. Если результат проверки *характера* жертвы выше, чем результат проверки *сверхъестественного навыка* колдуна, жертва остаётся на своём месте. Если жертва проигрывает, её поднимают в воздух, и у неё уже нет шанса высвободиться.

Жертва может ухватиться за что-нибудь, чтобы её не смогли поднять. В таком случае она осуществляет встречную проверку физической *силы* против *сверхъестественного навыка* колдуна. Если побеждает жертва, значит, ей удалось удержаться, и сила на неё никак не повлияла в этом раунде.

**Применять оружие:** с помощью *телекинеза* можно управлять оружием. При этом вместо *драки* используется *сверхъестественный навык* персонажа, а урон высчитывается исходя из *характера* персонажа, а не физической *силы*. Меч, наносящий *сила*+d6 урона, например, при использовании *телекинеза* будет наносить *характер*+d6 урона. В остальном оружие используется согласно правилам, в том числе, подъём наносит *дополнительный урон*.

**Швырять врагов:** особо жестокие персонажи пользуются телекинезом, чтобы опрокидывать врагов и швырять их об стены. При помощи *телекинеза* персонаж может переместить врага в любом направлении на расстояние в клетках в раунд, соответствующее его *смекалке*. Оппонент, упавший на землю получает урон согласно правилам по *падению*. Жертва, которая столкнулась со стеной или иным твёрдым препятствием, получает количество урона, равное *характеру* колдуна +d6. Если персонаж с *характером* d12 впечатал орка в стену, орк получит d12+d6 урона.

## ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

**Ранг:** *закалённый.*
**Пункты силы:** *3+.*
**Дистанция:** *особая.*
**Длительность:** *мгновенно.*
**Проявления:** *облако дыма, искажение и исчезновение, превращение в стрелу или молнию.*

Эта сила позволяет персонажу исчезнуть и сразу же появиться на расстоянии до 10 клеток за каждые 3 потраченных *ПС*, или 15 клеток при подъёме. *Телепортация* считается одновременно как действием, так и перемещением. Тем не менее, персонаж может предпринять несколько разных действий, учитывая стандартные штрафы (включая *бег*, добавляющий d6 клеток *шага*). Ближайшие противники не получают *свободной атаки* по персонажу, который *выходит из ближнего боя* при помощи *телепортации*.

Если персонаж хочет переместиться в место вне зоны его видимости, он должен осуществить проверку *смекалки* со штрафом –2. Если персонаж собирается телепортироваться в незнакомое место, которого он никогда прежде не видел, штраф составит –4. Провал означает, что персонаж столкнулся с препятствием. Он возвращается на исходную позицию в состоянии *шока*. При *осложнении (1)*, проблема становится серьёзнее. Персонаж оказывается не только в *шоке*, но получает 2d6 урона.

При телепортации персонаж не может проникнуть внутрь объекта без соразмерных персонажу полостей (сплошная скала, например). Сила тут же возвращает персонажа туда, откуда он пытался уйти, со всеми описанными выше последствиями.

**Перемещаться с другими:** персонаж может перемещаться вместе с другими живыми существами, но каждый дополнительный пассажир стоит колдуну уровня *усталости*. Персонаж может прихватить с собой больше чем двоих пассажиров, но после этого он мгновенно переходит в состояние *при смерти*. Каждый уровень *усталости* снимается часом отдыха.

## УВЕЛИЧЕНИЕ/УМЕНЬШЕНИЕ

**Ранг:** *закалённый.*
**Пункты силы:** *2+.*
**Дистанция:** *смекалка.*
**Длительность:** *3 (2/раунд).*
**Проявления:** *жесты, зелья, слова силы.*

При помощи этой силы можно увеличить цель, которая получает +1 размер за каждые 2 потраченных *ПС*. Каждое увеличение *размера* повышает *стойкость* на 1, а также физическую *силу* на ступень.

Уменьшение сокращает *размеры* цели на 1 за каждые 2 *ПС* до минимума –2 (примерный *размер* крысы).

Каждое сокращение *размера* уменьшает *силу* жертвы на ступень (до минимума d4) и его *стойкость* на 1 (до минимума 2).

Для противостояния превращению существо может сделать встречную проверку *характера* против *сверхъестественного навыка* колдуна.

## УВИДЕТЬ/СКРЫТЬ СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОЕ

**Ранг:** *новичок.*
**Пункты силы:** *2.*
**Дистанция:** *поле зрения.*
**Длительность:** *3 (1/раунд) или 1 час (1/час).*
**Проявления:** *пассы руками, шёпот.*

Эта сила позволяет персонажу почувствовать близость сверхъестественного существа, увидеть магический предмет или обнаружить эффект какой-нибудь силы в поле зрения, будь то невидимые враги, чары на существах и предметах, устройства безумной науки и так далее.

При помощи этой силы можно также скрыть один магический предмет, эффект или сверхъестественное существо. Количество необходимых *ПС* такое же, но длительность гораздо больше –1 час за 1 *ПС*. Если кто-то захочет увидеть скрытое (при помощи этой же силы), он будет вынужден осуществить встречную проверку *сверхъестественного навыка* (встречная проверка осуществляется каждый раз после активации силы). Персонаж может предпринять только одну попытку *увидеть сверхъестественное* за одну активацию силы. Если он хочет повторить попытку, ему нужно активировать силу заново.

## УЖАС

**Ранг:** *новичок.*
**Пункты силы:** *2.*
**Дистанция:** *смекалка×2.*
**Длительность:** *мгновенно.*
**Проявления:** *жесты, наводящая ужас иллюзия, могильный холод.*

При помощи этой силы можно наслать на жертву смертельный ужас. Площадь воздействия силы — *большой шаблон*. Каждое существо, попавшее в область действия силы, должно осуществить *проверку храбрости* (при подъёме штраф –2). Дикие карты при провале осуществляют проверку по *таблице страха*. Статисты вместо этого впадают в *панику*.

## УПРАВЛЕНИЕ СТИХИЯМИ

**Ранг:** *новичок.*
**Пункты силы:** *1.*
**Дистанция:** *смекалка×2.*
**Длительность:** *3 (1/раунд).*
**Проявления:** *пара простых жестов.*

Избравший эту силу может совершать простые трюки с основными стихиями.

Стихии варьируются в зависимости от игрового мира. Возможные эффекты определяет ведущий (при помощи *управления стихиями* невозможно копировать воздействие других сил). Некоторые примеры работы со стихиями приведены ниже.

**Воздух:** колдун может создавать малые потоки воздуха, чтобы задуть свечу, раздуть пламя, задрать юбку или освежиться при изнуряющей жаре (+1 к одной проверке *усталости*, вызванной жарой).

**Земля:** при помощи простого жеста колдун может заставить мягкую землю разверзнуться и образовать яму площадью полметра на полметра (или отверстие площадью в четверть метра на четверть метра в камне), или швырнуть в глаза песок, что с некоторой вероятностью ослепит оппонента (+1 к *уловкам*).

**Огонь:** щелчком пальцев можно создавать небольшой огонёк (как на горящей спичке). При наличии огня, можно ускорить его распространение (+1 к проверке на возгорание), заставить его вспыхнуть (что послужит *уловкой*) или в течение нескольких раундов поджечь предмет (с такой же эффективностью, как если бы его поджигали спичкой).

**Вода:** колдун может сотворить примерно поллитра воды в пределах видимости (но не внутри предмета или человека). Он также может очистить 4 литра воды, если она отравлена или просто солёная. Если кто-то всё-таки принял яд, то в течение минуты после принятия яда он может быть спасён от нежелательных эффектов при помощи этой силы.

## УСИЛИТЬ/ОСЛАБИТЬ ПАРАМЕТР

**Ранг:** *новичок.*
**Пункты силы:** *2.*
**Дистанция:** *смекалка.*
**Длительность:** *3 (1/раунд).*
**Проявления:** *физические изменения, сияющая аура.*

Эта сила позволяет повысить значение любого параметра цели на одну ступень при успехе и на две при подъёме. Параметр может превысить d12, и каждое превышение даёт +1 к результату проверки. Например, при параметре d12 подъём обеспечивает d12+2 до тех пор, пока сила действует.

При помощи этой же силы можно понизить параметр оппонента. Это встречная проверка *характера* жертвы против *сверхъестественного навыка* колдуна. При успехе атакующего понижается любой параметр (на выбор атакующего) на одну ступень, при подъёме — на две. Параметр не может упасть ниже d4. Результаты применения силы накапливаются, но необходимо отслеживать, когда оканчивается воздействие каждого заклинания.

**Дополнительные цели:** можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество *ПС*. Тип воздействия и параметр одинаковы для всех.

## УСКОРЕНИЕ

**Ранг:** *новичок.*
**Пункты силы:** *1.*
**Дистанция:** *касание.*
**Длительность:** *3 (1/раунд).*
**Проявления:** *размытые движения, изменчивые контуры, акробатика.*

Воин, которому нужно моментально добраться до врага, обычно использует эту силу. Она также популярна у персонажей, которые спешат убежать от того, чего лучше не видеть. *Ускорение* позволяет цели двигаться быстрее обычного. При успехе *шаг* удваивается. При подъёме *бег* становится свободным действием, и персонаж можно игнорировать штраф за *бег* –2 при нескольких действиях.

## ЧТЕНИЕ МЫСЛЕЙ

**Ранг:** *новичок.*
**Пункты силы:** *3.*
**Дистанция:** *смекалка.*
**Длительность:** *1.*
**Проявления:** *псионическое вторжение, прозревание духа.*

Эта сила позволяет персонажу читать чужие мысли. Чтобы её активировать, необходимо осуществить встречную проверку *сверхъестественного навыка* колдуна против *смекалки* жертвы. При успехе колдун может получить один правдивый ответ от жертвы. Жертва понимает, что в её сознание вторглись, если проверка навыка колдуна не была осуществлена с подъёмом. Ведущий может накладывать модификаторы на проверки в зависимости от психического состояния жертвы и её ментальных изъянов.

## ЩИТ

**Ранг:** *новичок.*
**Пункты силы:** *2.*
**Дистанция:** *касание.*
**Длительность:** *3 (1/раунд).*
**Проявления:** *мистический щит, порыв ветра, призрачный слуга, отклоняющий стрелы.*

Эта сила действует очень по-разному. При помощи этой силы можно как непосредственно отражать атаки, так и сделать цель атак размытой. Главное, что сила защищает от атак. При успехе магии проверки *стрельбы*, *драки* и других атак против колдуна осуществляются со штрафом –2. Подъём при проверке *сверхъестественного навыка* колдуна увеличивает штраф до –4. Эта сила действует как *броня* при *атаках по площади*.

# ВЕДЕНИЕ ИГРЫ

Герои собираются отправится на поиски эпических приключений. Им противостоят ужасающие твари и коварные соперники. Кажется, сама судьба против них. Но герои должны раскрыть страшнейшие тайны, отыскать чудесные артефакты и спасти невинных.

Вы как ведущий должны собрать все эти фантастические элементы и заставить историю ожить. Вам нужно придумать такое приключение, которое превзошло бы ожидания самых искушённых игроков, наделённых богатейшим воображением, а также выстроить сцену, на которой развернётся история великого триумфа или трагичного поражения.

Вести игру — очень интересное и увлекательное занятие. Что может быть чудеснее, чем создать целый мир и предоставить его своим близким друзьям для захватывающих приключений. Это может стать одним из самых приятных и желанных развлечений, какие только бывают, а «Дневник авантюриста» предоставит все инструменты для того, чтобы обогатить историю острыми моментами и задорными шутками.

Вы прочитали правила и, наверное, теперь у вас множество идей на тему грядущей кампании. Чуть больше, чем вы предполагали. Но прежде, чем вы попытаетесь претворить их в жизнь, давайте немного поговорим об искусстве ведения игры, сотворения миров и построения сюжетов.

### Читая правила

Вам необходимо знать, как осуществляются проверки параметров, как используется *дикий кубик*, как определяется результат атаки и как обращаться с *ранениями*. Обо всём остальном, начиная с *манёвров* в бою и заканчивая *интерлюдиями*, можно забыть, пока оно не понадобится.

Отличнейший способ запомнить нужное — провести одно пробное сражение. Поставьте трёх орков против *дикой карты*. Ваша главная цель в том, чтобы понять, как бросать кости, добавлять модификаторы к результатам, что такое взрывной бросок, как определяется результат, как получаются *ранения* и как осуществляется *проверка на прочность*, если персонажа ранили. Если вы с этим справитесь, то вы вполне способны вести игру.

### Ваша игра

Может показаться, что первый шаг к воплощению новой кампании — поиск группы игроков. Это безусловно важный шаг, но это уже второй шаг. Ваш первый шаг — поймать ощущение. Если вы сами увлечётесь вашим приключением, то и игроки разделят ваше увлечение.

Для начала определитесь с игровым миром. Затем подумайте, каких персонажей могут сыграть

ваши друзья. Как должно быть выстроено типичное для этого игрового мира приключение. Сделайте несколько заметок о том, чем именно ваша игра отличается от других, кто является злодеем, есть ли в мире магия и сверхъестественное, набросайте основную сюжетную линию. При помощи этих элементов вы сможете снабдить друзей достаточным объёмом информации, чтобы они заинтересовались вашей игрой.

### Игровые встречи

У вас имеется чудесная идея для кампании и достаточный объём информации, чтобы растолковать её друзьям. Настало время набирать игроков. Вам нужно выяснить, кто хочет играть и когда им это удобно.

В первую очередь, узнавайте у игроков, когда они смогут собраться. Постарайтесь выбрать конкретный день недели для проведения игр. Если вы положитесь в этом вопросе на удачу и плавающее расписание, скорее всего, игра обречена на провал.

Как правило, у людей много дел. Они ходят на курсы, работают, занимаются своими детьми — в общем живут своей жизнью. Если вы займёте конкретный вечер на неделе, вашим друзьям будет гораздо легче учесть его в своём расписании. И вы, точно зная время проведение игры, сможете спокойно подготовиться.

Лучше не назначайте игру на конец недели. Вечер пятницы и суббота подходят, только если вы ещё учитесь, или у вас нет семьи, но не вполне удобны для тех, кто хочет провести выходные с семьёй. Если начнёте в 7 вечера, у ваших игроков как раз будет время выйти с работы, перекусить и часам к 8 погрузиться в игру.

В большинстве компаний игру лучше сворачивать где-нибудь к 11. К этому времени большая часть игроков уже устанет, а вы же не хотите, чтобы игра из приятного времяпрепровождения превратилась в напряжённую работу. Поговорите с игроками и выясните, что им подходит. Если вы сможете прийти к согласию и проводить игры в комфортном для всех участников режиме, то, с большой вероятностью, ваша игра будет набирать обороты.

Хитрые ведущие стремятся закончить каждую сессию какой-нибудь захватывающей сценой. Если игроки всю неделю обсуждают, что же делать дальше, — значит, вы хорошо справились со своей задачей.

### Типажи

После того, как вы заинтересовали друзей, выдайте им первичную информацию и выясните, кого они хотят играть. На этом этапе необязательно создавать персонажей. Поскольку процесс создания персонажа очень прост, вы можете отложить его на начало первой игровой сессии. Но если игроки поделятся самыми любопытными фрагментами биографии персонажей и обрисуют желаемые типажи (воин, исследователь и т. д.), Вы сможете более детально проработать вашу историю, учитывая пожелания игроков. Если все ваши игроки хотят быть воинами, вы сразу можете сделать вывод, что они желают побольше активных действий и суровых сражений. Это не значит, что нужно исключать другие элементы — ужасы, расследование, глубокое вживание и так далее. Просто вам периодически придётся устраивать для них большое впечатляющее сражение.

## Как их объединить в команду

В любом приключении, в любой кампании первое и главное — решить, что объединило героев. Ниже приведены два наиболее распространённых пути.

### Миссия

Самый распространённый способ сплотить команду — ввести нанимателя, который даст искателям приключений какое-нибудь задание и посулит вознаграждение. Персонажи также могут откликнуться на объявление о найме, принять заказ от таинственной личности в задымлённой таверне, получить задание от знакомых. Как бы там ни было, сама судьба сводит персонажей, и теперь им придётся научиться работать в команде.

С этим подходом есть одна проблема. Допустим, у вас игра в стиле фэнтези, а миссия — доставить послание в далёкий город. Но один из персонажей — охотник на ведьм. Его персонаж очень хочет поохотиться, но вам нужно, чтобы он (вместе с другими) сейчас побыл курьером, потому что это отправная точка вашей кампании.

К счастью, всё поправимо. Вместо того, чтобы спорить с игроком о мотивациях персонажа, попросите самого игрока назвать их. Честно скажите ему, что это задание должно быть выполнено, чтобы всё завертелось. Может быть, охотник просто отдыхает между делами. Или работает под прикрытием, чтобы напасть на след злой колдуньи. Или ему нужны деньги, чтобы прикупить оружия для своей опасной работы. Или наниматель — старый друг персонажа, а, может, и старый враг.

Этот подход не просто приведёт игру в движение. Он может дать начало совершенно новой и любопытной сюжетной линии!

### Прежнее знакомство

Персонажи могут быть знакомы друг с другом к началу кампании. Такой подход позволяет избежать неловкого момента знакомства и бывает уместен для игр определённого жанра. Например, в кампании по второй потусторонней войне персонажи игроков могут быть солдатами, которым довелось служить вместе, и они насмотрелись на слабости и недостатки друг друга. Этот путь хорош для коротких встреч на конвентах, когда на всю игру отводится пара часов.

Недостаток этого пути заключается в том, что игроки, которые вкладывают в прописывание персонажей слишком много сил и времени, могут почувствовать себя обманутыми. Они придумывают интересные истории, и их полёт фантазии и энтузиазм по отношению к игре следует поддерживать.

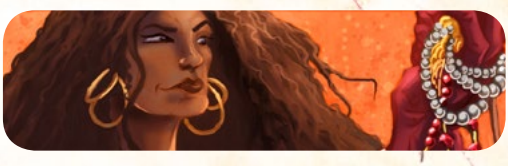
Если вы не найдёте такому персонажу достойное место в игровом мире и не вплетёте его историю в грядущие события, о работе игрока, скорее всего, так никто не узнает.

Зачастую основной сюжет вашей кампании не базируется на личных историях персонажей, а сами персонажи редко «просто говорят друг с другом» как реальные люди (впрочем, обратите внимание на правила по *интерлюдиям* на стр. 117)

## Остаться вместе

После первого приключения игроки могут задуматься над причинами, которые побуждают их персонажей оставаться вместе. Если у них общий наниматель или для игрового мира естественно наличие такой группы персонажей (группа наёмников, команда искателей приключений, отряд солдат и т. д.), То вопросы, как правило, отпадают сами собой.

Гораздо сложнее замотивировать персонажей остаться вместе, если цель кампании не вполне ясна, или если некоторые персонажи не поладили друг с другом. Решение этой проблемы зависит от стиля игры. Если сюжетная линия ярко выражена и цель очевидна, персонажи могут объединиться против большего зла, даже если они не являются лучшими друзьями.



Если цель кампании чуть менее очевидна, лучше не заставлять персонажей оставаться вместе. Допустим, вы ведёте игру по современности и намереваетесь выдержать стилистику фильмов ужаса. Герои провели выходные в зловещем особняке. С ними случились страшные вещи, но некоторые из них выжили и сумели выбраться из этого проклятого места. Вряд ли они сразу же после той самой полной ужаса встречи с неизведанным начнут планомерно охотиться на вампиров и зомби.

Скорее всего, они разойдутся по домам и попытаются вернуться к нормальной жизни, забыв об этом, как о кошмарном сне. Пусть так пройдёт пара недель игрового времени. Затем втяните одного из персонажей в другую жуткую историю. Однако на сей раз персонаж знаком с несколькими людьми, которые не станут над ним смеяться и не сдадут его в сумасшедший дом, когда он расскажет о случившемся. Поэтому он сам звонит другим персонажам игроков и просит их о помощи.

### Трения

Что же делать, если в команде остаются разногласия? Всё зависит от того, спорят ли персонажи или игроки. Мы не будем советовать вам, что делать, если ваши друзья конфликтуют. Вы их знаете лучше и сами сможете решить, нет ли среди них человека, который просто не вписывается в эту компанию.

Однако помните, что друзья важнее игр — даже наших. Если вам с друзьями не удаётся договориться, лучше займитесь чем-то другим, пока страсти не улягутся. К игре можно вернуться попозже в другом настроении.

Трения между персонажами далеко не всегда являются злом — до какой-то степени их можно даже поддержать. В любой компании временами спорят и ссорятся, особенно если это компания неординарных героев. Перебранки от лица персонажей весьма разнообразят игру и придают ей особый колорит.

Скрытое противостояние между героями оживляет кампанию, но иногда дело доходит до того, что игроки отзывают ведущего в сторонку или пишут ему записки, чтобы рассказать о действиях персонажей, которые бы они хотели скрыть от посторонних глаз.

## ВИДЫ КАМПАНИЙ

В разных компаниях любят разные игры. Некоторым нужно побольше сражений. Другие вместо драки предпочитают быстро убегать и сильнее вживаются в роль. Многие смешивают все эти элементы. Если коротко, бывают три вида кампаний: «руби-и-кромсай», «игра на вживание» и «исследования».

### Руби-и-кромсай

Этот вид кампаний предполагает множество разнообразных сражений. Руководствуясь правилами «Дневника авантюриста», можно не только выставить пятерых персонажей против парочки орков и гигантского людоеда. Вы можете направить против них целую орду, а им в помощь дать пару крепких союзников. Самое главное, что желающие прорваться сквозь легионы сил тьмы всего лишь с двумя клинками в руках, смогут это сделать. Игроки, которые любят тактику, могут опираться на лидерские черты и брать в свои руки союзников и наёмников. Предпочитающие ловкость, могут выжать максимум из акробатических манёвров и описать все уловки до мельчайших подробностей.

### Исследования

Исследование затерянных городов, поиски забытых кладов и следов давно погибших цивилизаций очень часто увлекают игроков. Загадочные тени прошлого таятся за каждым обломком осыпающихся от времени колонн, и несметные сокровища ждут храбреца, который осмелится отбить их у древних стражей.

Самой большой сложностью при работе с этим видом капаний является тот факт, что ведущий должен учесть всё до мелочей. Ему нужно продумать все невероятные сюрпризы, всех ужасающих чудищ и все удивительные клады. К счастью, правила Savage Worlds поможет вам с лёгкостью описать любую тварь, волшебный предмет и какой угодно сюрприз, о котором только возможно помыслить.

Один важный момент. Игроки не узнают ничего о параметрах монстров, пока вы им не расскажете. Когда описываете таинственных созданий разных форм и размеров, не сходите с ума, силясь выдумать для них принципиально новые особенности.

### Игра на вживание

Игра на вживание — наверное, самый сложный вид кампании, поскольку требует глубокого погружения. Зато с точки зрения правил такая игра достаточно проста. Скорее всего, игральные кости часто бросать не придётся, разве что для проверки убеждения. Трудности начинаются, когда возникает необходимость управлять целой толпой статистов и взаимодействовать с персонажами игроков. Вам очень пригодится возможность создавать персонажей на лету. Просто набросайте пару заметок о наиболее важных навыках персонажа и идите дальше. Уделите больше внимания личным особенностях статистов и не беспокойтесь о навыках, которые они, скорее всего, никогда не применят.

Ещё одна вещь, на которую стоит обратить внимание, если важен именно ролевой элемент игры, — это заранее заготовленные события. Персонажам ведь нужно что-то обсуждать. Если большая часть вашего приключения связана с тем, что группа народу сидит в комнате, вы имеете все шансы уныло провести вечер. Если персонажи в этой комнате пытаюсь выяснить, кто из них убийца, игра уже явно оживает, и страсти накаляются. Если внезапно гаснет свет, и потом находят ещё одного убитого, взаимодействие между персонажами может достичь такого же напряжения, как во время захватывающего и опасного рейда по подземелью.

### Ужасы

Почти каждая игра содержит в себе элемент этого жанра. Начинающие ведущие часто интересуются, как лучше ввести этот элемент в свою кампанию. Они представляют себе друзей, жмущихся друг к другу и дрожащих от страха, потому что жуткие демоны крадутся по следам их несчастных персонажей.

Увы, зачастую всё идёт не так. Такие моменты случаются, но, с большей вероятностью, ваша компания будет хрустеть печеньями и отпускать дурные шуточки весь вечер. Худшее, что можно сделать — попытаться это прекратить. Вспомните, они ведь хотят хорошо отдохнуть и пообщаться, давая волю своему воображению. Пусть наслаждаются обществом дуг друга. Не слишком давите на них всякими ужасами.

Но когда придёт время и начнёт происходить необъяснимое, слегка измените тембр голоса. Улыбнитесь, приглушите свет, включите какую-нибудь тревожную музыку — достаточно громко, чтобы игроки её расслышали, но не слишком, чтобы заглушать голоса. Если вы сумеете создать подходящую атмосферу, ваши игроки поймают нужное ощущение, и всё пойдёт своим чередом. А попробуете их заставить бояться — скорее всего, встретите сильное сопротивление.

Как бы там ни было, когда компания наконец столкнётся с ужасающим чудовищем, не ограничивайтесь лишь одним названием при его описании. «Огромный зеленокожий монстр с длинными когтистыми лапами, жёлтыми клыками, с которых капает слюна, и чёрными круглыми глазами» звучит более внушительно, чем просто «тролль».

Одной из главнейших целей правил Savage Worlds является максимальное упрощение работы ведущего. Авторы системы и участники плейтестов концентрировались на самом игровом процессе. Далеко не все при подготовке к игре получают удовольствие от многочасовых расчётов характеристик какого-нибудь карлоса трактирщика.

Это означает, что готовясь к игре, вы можете сосредоточиться на интригах, шарадах и интересных персонажах. Вам не понадобятся сложные математические вычисления при создании персонажей или монстров, и вам не придётся прибегать к помощи компьютерных программ, чтобы подсчитать характеристики нескольких бандитов.

Во время игры вам не придётся постоянно обращаться к книге правил. Вам лишь нужно будет следить за ранениями нескольких диких карт, а все остальные злодеи либо ещё в игре, либо в шоке, либо вне игры. Вы сможете уделить больше внимания сочным описаниям вместо того, чтобы списывать «2 хита вон с той миниатюрки скелета, у которой слезает краска с меча».

Воспользуйтесь этими преимуществами, отдохните от арифметики и ведите игру так, как никогда раньше. Если у вас есть излишек времени, который вы хотите использовать для подготовки к игре, лучше потратьте его на создание полезных раздаточных материалов, продумывание характеров своих персонажей и проработку сюжетных линий, а не для подсчётов цифр и параметров.

## ЗНАКОМСТВО ИГРОКОВ С МЕХАНИКОЙ

Заставить своих друзей попробовать новую систему, особенно если они уже привыкли к старой и ни о чём другом слышать не хотят, — достаточно нетривиальная задача для ведущего. Советуем скачать с нашего сайта базовые правила и раздать их друзьям. Таким образом, они быстро получат общее представление о правилах и сразу же смогут включиться в игру. Вы можете взять одно из коротких приключений с заранее подготовленными персонажами и провести пробную сессию, после которой ваши друзья поймут, подходит ли им эта система. Мы надеемся, что система подойдёт. Тогда вы уже сможете более серьёзно подойти к процессу и начать кампанию по одному из прописанных игровых миров (например, «Deadlands», «Круг Земной», «Восточно-Техасский Университет») или по собственному игровому миру. Если вам понравилась система правил, но у вас есть свой любимый игровой мир, то подстройте их под него (см. стр.129)!

## БАЛАНС

В некоторых играх «честность» стычек обеспечивается довольно строгими правилами. Каким бы суровым ни был бой, как правило, предполагается, что действующие разумно персонажи игроков да ещё и с толикой везения смогут одолеть врагов.

Наша система тоже подразумевает разумный баланс между силами оппонентов и группой персонажей игроков. Но не каждое столкновение оканчивается победой персонажей игроков. Иногда игрокам бывает интереснее оценить ситуацию и понять, что при помощи одной лишь грубой силы им не победить. Это вдохновляет игроков на обсуждение, планирование и нетривиальное решение непростых проблем.

Пусть ведущий не стесняется позволять оппозиции поиграть мускулами. Триумф над врагами должен доставаться в сложной борьбе, а не быть чем-то самим собой разумеющимся.

### Боевой рейтинг

Если вы хорошо знакомы с «Дневником авантюриста», вы можете с лёгкостью прикинуть, сколько злодеев стоит выставлять против группы персонажей игроков. Ведущим, которые только знакомятся с механикой, может понадобиться небольшая подсказка. Приведённые ниже данные станут хорошей отправной точкой для вас, но не забывайте о других преимуществах, которыми могут обладать оппоненты (ловушки, мощные артефакты или удобное расположение на местности).

- Начните оценку с подсчёта боевого рейтинга каждого персонажа игрока. Это половина от максимального урона, наносимого персонажем при его стандартной атаке. У воина с силой d8 и коротким мечом (сила+d6 урона) рейтинг урона равен 7-ми (14/2). Колдун, который обычно использует силу *стрела* с уроном 2d6, имеет рейтинг 6 (12/2).
- За каждую боевую черту и специальную особенность добавьте +1, а также добавьте +1 за каждую ступень *стойкости* после 5-ти.
- Осуществите аналогичные расчёты для каждого союзника. Если персонаж не дикая карта, его рейтинг делится на два.
- Теперь сложите все рейтинги и получите боевой рейтинг группы.
- Осуществите аналогичные расчёты для злодеев (считая боевые особенности за боевые черты).

Сравните силы обеих сторон. Если, например, боевой рейтинг группы равен 50-ти, у их оппозиции он должен быть чуть ниже при лёгкой стычке, примерно равен при столкновении средней сложности, немного выше в случае тяжёлой схватки.

Если рейтинг злодеев вдвое или более выше рейтинга героев, героям, скорее всего, придётся освоить искусство отступления.

## ОПЫТ

Как правило, игроков вознаграждают двумя пунктами опыта за встречу. Это позволяет игрокам совершенствовать своих персонажей после каждых двух-трёх игровых встреч.

По завершении важной сюжетной линии, развитие которой занимает 4–6 сессий, можно наградить игроков 3 пунктами опыта. Большее вознаграждение они могут получить, если их персонажи совершили что-то действительно великое. Придерживаясь награды в два пункта за сессию, вы обеспечите игрокам плавный темп развития их персонажей и избежите ситуации, когда они станут легендами за пару месяцев игры.

### Опытные персонажи на старте

В самом начале кампании персонажи игроков, как правило, обладают некоторыми талантами, но за их плечами не очень много опыта и приключений.

Однако в некоторых случаях персонажи на старте могут быть более опытными. Такой подход рекомендуется для игровых миров, в которых сложно выжить, или для коротких кампаний, рассчитанных на то, что персонажи быстро дойдут до кульминационной точки. Десантно-диверсионный рейд времён Второй Мировой, захват логова лича, инфильтрация на базу величайших злодеев — всё это не для новичка.

Возьмите для начала ранг *закалённый* или, в крайнем случае, *ветеран*. Когда вы станете свободно ориентироваться в игре для опытных персонажей, можете начинать с любого *ранга*. Для соблюдения баланса игроки должны сначала создать персонажа с рангом *новичок*, а потом уже учитывать *повышения*. Таким образом будет отражено последовательное развитие характеристик и навыков, и игроки не смогут взять больше продвинутых черт, чем положено персонажу соответствующего ранга.

Такой подход также облегчает жизнь игрока, ведь довольно сложно распределять все пункты, которые должны накопиться к рангу *закалённый*. А распределить *повышения*, начиная с *новичка*, — очень просто.

## ФИШКИ

Количество опыта, которое могут получить персонажи в конце сессии, ограничено из соображений баланса. Мы рекомендуем выдавать два пункты опыта каждую сессию. Фишками же можно распоряжаться более вольно. Они позволят вам поощрять игроков за интересные, красивые и полные изобретательности действия их персонажей.

Вам следует выдавать фишки, когда персонаж поступает в высшей степени разумно, находит очень важную зацепку или как-то иначе существенно продвигается к своей цели. Если игрок ярко раскрывает характер персонажа, особенно когда речь идёт об изъянах, выдайте ему фишку. Например, персонаж с изъяном верный друг рискует собой ради того, чтобы спасти товарища. За свой поступок он заслуживает фишку. Никому не станет хуже, если вы наградите своего друга за отлично сыгранную роль, уместно вплетённую в игру шутку или красиво выдержанную напряжённую драматическую сцену.

В среднем игрок получает одну-две фишки за игру. Но если он шикарно играет свою роль, то может получить и целых три.

## ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ПРОВЕРОК

В играх по правилам Savage Worlds порой случаются непредсказуемые результаты бросков. И этим нужно пользоваться! Если герой собирается выпрыгнуть из горящего автомобиля и получает головокружительный результат при проверке ловкости, опишите во всех красках, как он выпрыгивает из пылающего транспорта, группируется, кувыркается по земле и затем оказывается на ногах, идеально сохраняя равновесие. И точно так же не бойтесь подкинуть неприятностей при неудачном броске. Допустим, стремительно спускаясь на лыжах по склону горы, герой по правилам погонь пытается оторваться от бешеного йети, но при проверке получает две единицы! Опишите, как он влетел в большой сугроб и отчаянно пытается встать на ноги, увязая в глубоком снегу, а кровожадное чудовище уже готово на него наброситься!

Вашим игрокам понравятся сочные и красочные описания. Это позволит им почувствовать всю мощь и величие их персонажей, когда игральные кости будут с ними заодно, а также ощутить волнение и опасность, когда игральные кости их подведут.

## ДИНАМИКА СЮЖЕТА

Хороший ведущий должен следить за динамикой игры. Порой у игроков возникает желание более детально раскрыть образы своих персонажей, неспешно взаимодействовать с игровым миром или пошутить от лица персонажей — в общем насладиться социальными аспектами игры. Но если это затягивается, персонажей стоит направить в русло сюжета.

Это особенно важно в кампаниях, в которых персонажам предоставляется свобода выбора пути и образа действий. Например, если они расследуют загадоч-

ное убийство и должны решить, куда им следует пойти в первую очередь и что сделать (такой стиль игры разительно отличается от рейда по подземельям, где выбор сводится к тому, идут ли персонажи вперёд или нет).

В общем, если большая часть группы или группа целиком наслаждается общением от лица персонажей, улыбается и хорошо проводит время — оставьте всё как есть. Пусть игроки сами выбирают темп. Если чувствуете, что кто-то заскучал, слегка подтолкните игру. Если вам кажется, что игроки совсем растерялись и не знают, куда двигаться дальше, попросите кого-нибудь из них вспомнить и перечислить все зацепки. Этого обычно бывает достаточно, чтобы у игроков появилась идея, куда их персонажам двигаться дальше. Также можно подкинуть немного сведений с помощью персонажа ведущего, который позвонит или даже нанесёт героям визит. Не бойтесь вводить ситуации, которые откроют перед персонажами новые пути разрешения проблем. На группу персонажей могут напасть плохие парни, которые, попав в плен после сражения, предоставят персонажам полезные сведения.

### Динамика сражения

Порой динамика развития сюжета не так важна, как динамика сражения, которое должно получиться захватывающим и впечатляющим. Раздав карты действия, попросите игроков без промедлений рассказать, что их персонажи собираются предпринять. Если игроку надо подумать, оставьте его персонажа наготове и тут же переходите к другому (хотя можете немного подождать, если следующим ходит злодей).

### *Обратный отсчёт*

Обратный отсчёт — великолепный способ показать игрокам, что времени мало. Мы провели сотни игр и убедились в том, что если один игрок долго думает над своим ходом, то страдают все остальные. Это не значит, что нельзя давать игрокам спокойно вздохнуть (особенно, если они выстраивают серьёзный план действий, и им нужно учесть множество деталей). Но по возможности наращивайте темп. Заставьте их ощутить себя в пылу сражения. Пусть они понервничают. Пусть поймут, что они в отчаянном положении, и лучше бы следующий бросок игральных костей оказался удачным.

Но при этом не стесняйтесь сбавить обороты и дать игрокам время на составление плана и выстраивание стратегии, если в этом есть необходимость. Чувствуйте момент и регулируйте динамику, исходя из сюжета, окружающей обстановки и настроения игроков.

Если чувствуете, что сцена просто обязана быть драматичной, а игрок недостаточно быстро заявляет действия, начните обратный отсчёт: «что ты сделал? 5… 4… 3…!» Пусть игроки ощутят прилив адреналина и поймут, что их персонажи в серьёзной опасности, и от них требуются быстрые и решительные действия.

## Статисты

Окружающий персонажей мир — основа любой хорошей игры, а персонажи ведущего играют в нём не последнюю роль. Мы расскажем, как вдохнуть жизнь в «группу поддержки» вашего игрового мира.

### Как создать статиста

Итак запомните правило № 1 для ведущего, если речь идёт о статистах: «не усложняйте себе жизнь»! Не прописывайте статистов по правилам создания персонажей игроков. Просто наделите их навыками и характеристиками, которые им необходимы, и продолжайте игру. Эта игра не должна вызывать у вас трудности ни при подготовке к ней, ни во время её проведения. Не тратьте уйму времени, подсчитывая пункты навыков статистов, ведь вместо этого вы можете более тщательно продумать дьявольские ловушки и необычные особенности монстров.

### Личность

Личность персонажа ведущего гораздо важнее характеристик. Набросайте парочку заметок о том, какие именно статисты должны попасться игрокам на пути, чтобы примерно знать, как их играть. Некоторые ведущие для удобства связывают образы статистов с актёрами кино, персонажами телесериалов, книг или комиксов. Представив, что капитана городской стражи «играет» Сэм Эллиот, вы поймёте, как именно его обрисовать. Скорее всего, он грубоват, и у него глубокий грудной голос.

Подобные штрихи подчёркивают различия между персонажами и делают их запоминающимися для игроков. Таким образом капитан станет яркой личностью, которая встретится в последующих сценах, а не просто мелькнёт в одном эпизоде и почти что мгновенно сотрётся из памяти. Не все статисты заслуживают такой глубокой проработки, но только те, которые призваны добавить игре реализма, и будут встречаться на пути игроков вновь и вновь.

### Союзники

Хотя пишут об этом редко, но многие игры предполагают, что ведущий сам контролирует своих персонажей, и когда с ними разговаривают, и когда они сра-

жаются бок о бок с персонажами игроков. Чаще всего это означает, что перегруженный ведущий просто забывает о дополнительных персонажах во время боя или пытается их куда-нибудь убрать со сцены. И уже после сражения рассказывает, что с ними случилось.

Это происходит и с наёмниками, и с ручными животными, и с компаньонами, и с возлюбленными. Короче говоря, во многих играх союзники оказываются серьёзной головной болью для ведущего.

В «Дневнике авантюриста» подход к союзникам совершенно иной — мы перекладываем ответственность за союзников на плечи игроков. Ведущий, разумеется, играет союзников, когда с ними разговаривают, но управлять ими в бою он должен как можно реже. Если вы позволяете персонажам игроков обзаводиться союзниками, то вы можете смело подключать к сражению всевозможных помощников злодеев. Представьте себе древнего лича в зловещей тронной зале. Неужели он там обретается один? Наверняка, он окружён свитой из омерзительных упырей. Подобные штрихи разнообразят сражение, и ваши игроки получат массу удовольствия, сталкивая своих союзников с этими упырями, пока сами герои бьются с личом и его более сильными приспешниками.

К этому просто надо привыкнуть. Если вы раньше долго вели игры с другой механикой, вам трудно будет выпустить из рук контроль над своими персонажами, но попытайтесь и посмотрите, как это работает. Если окажется, что в вашей компании такой подход не имеет смысла, то вы всегда можете вернуться к привычному способу управления союзниками.

### Перебор

Делая игры по «Дневнику авантюриста», многие ведущие испытывают восторг от правил по союзникам. Это хорошо. Этого мы и добивались. Но иногда это приводит к тому, что образуется целая армия статистов, которая ходит за персонажами игроков, что, в свою очередь, требует соответствующего внушительного количества противников.

В принципе, в этом нет ничего страшного. Система выдержит такую нагрузку, но учтите, что бой с пятьюдесятью и более участниками займёт достаточно долгое время даже по нашей быстрой и брутальной системе. Чтобы избежать этого, следите за количеством союзников и напоминайте себе, что вам понадобится такая же толпа злодеев, если вы хотите, чтобы сражение стало серьёзным испытанием для героев.

## СОТВОРЕНИЕ МИРОВ

Уже существует множество невероятных, тщательно прописанных игровых миров, которые были удостоены разнообразных наград. Мы надеемся, что вы с ними непременно познакомитесь. Но создавать собственные миры не менее интересно. Правила и игромеханика не будут представлять для вас проблемы, как только вы сыграете хотя бы раз. И, возможно, вам даже не придётся придумывать новые черты или изъяны (если вам самим не захочется, разумеется). Вы можете сосредоточиться на детальном описании мира и на том, что именно будут делать герои в этом мире, какие фантастические сокровища и жестокие враги их ожидают.

## НАЗВАНИЕ

Это не самая важная часть игры, но хорошее название может вам помочь обозначить тему игры. «Ледяное пекло», например, — игра о замерзающем фэнтези мире. «Мёртвые Земли» — игра в антураже Дикого Запада с элементами ужаса. Можете сами угадать, о чём игра «Макабрический Ренессанс».

Если вы сможете придумать ёмкое название для игры, всем сразу станет понятнее, что это за мир.

## ТИПИЧНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Пожалуй, ключевой элемент, на который вам следует обратить внимание при продумывании мира, — это типичное для данной игровой реальности приключение. Допустим, если это фэнтези, в котором практикуются приключения формата «очистить подземелье от нечисти», вы захотите, чтобы персонажи охотно спускались в многоуровневые подземелья, сражались с монстрами и искали сокровища. Если же у вас пропитанный духом анархии мир киберпанка, то героев ожидает взлом систем безопасности корпораций и сражения в киберпространстве.

Не все ваши приключения должны быть типичными для этого мира, но если игроки будут знать, чего ожидать, они быстрее разберутся в специфике игрового мира и его особенностях, и, что важнее, смогут вписать своих персонажей в игровую реальность. Если, например, ваши друзья знают, что им предстоит играть техасских рейнджеров, которые рыщут вдоль границ штата и выслеживают преступников, то им будет легче подобрать себе типаж.

### Приключения со сценарием

Приключения со сценарием — это фактически интерактивные истории. Игроки, конечно, могут делать выбор по ходу игры, но основной сюжет развивается более или менее вне зависимости от их действий. Обычно по такому сценарию строится эпос, ведь очень трудно рассказать связную историю, если не знаешь последующие главы.

Тем не менее, если вы пользуетесь сценарием, попытайтесь сделать так, чтобы приключение не выглядело написанным заранее. Игроки не должны чувствовать себя наблюдателями, от действий которых ничто не зависит. Дайте героям больше свободы, когда они отдыхают от сражений, или наоборот натравите на них орды врагов, чтобы у игроков возникла иллюзия большего контроля над сюжетом, чем у них есть на самом деле. В мире «вечной ночи», например, встречаются моменты, когда персонажи могут делать, что хотят. Однако, в конце концов, их неожиданно хватают злодеи, и начинается следующий эпизод сюжета.

### Ситуационные приключения

Такие приключения вести гораздо проще, если вы умеете думать на ходу и не хотите долго готовиться. Вы обрисовываете игрокам некую ситуацию и предоставляете им возможность разбираться с ней, как они захотят. Допустим, страшный лич пробудился и собирает легионы нежити, чтобы уничтожить всё живое. Что сделают герои? Созовут ополчение? Сами проскользнут в проклятые владения и нанесут некроманту решающий удар?

Вам нужно будет продумать заранее несколько мест, статистов и, может быть, пару постановочных сцен. Вряд ли вы захотите на ходу импровизировать, описывая логово лича. Вам также можете продумать некоторое количество «случайных» происшествий, чтобы разнообразить историю.

## ЖАНР

Описывая мир, подумайте над жанром приключений. Не стоит пытаться втиснуть мир в рамки узкого жанра. Допустим, хочется приключений, которые отсылают к старым добрым историям Роберта Говарда о Конане®. Можно назвать это «авантюрными приключениями», но большинство решит, что речь идёт об Индиане Джонсе® или Тени®. Назовите это «фэнтези», и большинство подумает, что вы про Толкиена или Dungeons & Dragons®.

Как насчёт авантюрного фэнтези? Такое определение жанра подскажет вашим друзьям что, здесь не подразумевается толпы рыцарей в сияющих доспехах, которые стремятся освободить заточённую в башне принцессу. Скорее всего, речь пойдёт о ловкачах и хитрецах, которые обводят вокруг пальца могучих колдунов, а также о древних цивилизациях, таинственных руинах и суровых сражениях.

Очертив границы жанра, вы сразу же поймёте, что должны собой представлять злодеи, и каковы типичные для этого мира приключения.

## МИР

Теперь давайте поговорим о сотворении мира. Начните с тех мест, которые героям знакомы лучше всего. Если их база находится в каком-то городе, опишите его парой параграфов. Это прекрасный сияющий город — оплот закона и порядка? Или это грязный городишко — средоточие греха и порока? Опишите также, что находится в ближайших окрестностях. Располагаются ли хребты ужаса всего в нескольких милях отсюда? Или же подобные места находятся относительно далеко от центров людской цивилизации?

Компьютерные программы могут оказаться полезными при моделировании миров. Преимуществом программы является лёгкость, с которой можно вносить изменения в структуру мироздания. Вдруг вы в итоге решите, что хребты ужаса располагаются слишком близко к базе героев. Или игроки сами захотят дополнить карту, завершив очередное исследование затерянного города или обнаружив новые земли.

### Собственные миры

Создавая собственный оригинальный мир, начните с его ключевых элементов. Подумайте над тем, чем ваш мир отличается от других. Какой жанр для него ближе всего? Это фэнтези? Научная фантастика? Или это научное фэнтези? А есть ли в вашем мире изюминка (и лучше бы она была. Королевства меча и магии, населённые эльфами и гномами, уже всем привычны. Добавьте что-нибудь своё — ну хоть замерзающую магию и гибель мира, как мы сделали в «Hellfrost: Ледяное пекло»)?

Обрисовав основные элементы игрового мира, подумайте над типажами героев. Ведь герои являются самыми яркими индикаторами игровой реальности.

Далее подумайте, какие приключения характерны для этого игрового мира. Нет смысла описывать подземелья Дикого Запада, если 99% приключений мира «Deadlands» происходят на поверхности фронтира. Сосредоточьтесь на том, что действительно важно, и постепенно наполняйте мир деталями.

Последний шаг — введение новых сил, черт, изъянов. В большинстве случаев, можно ограничиться дюжиной новых сил и вдвое меньшим количеством черт и изъянов. Новички довольно часто придумывают огромное количество сил, черт и изъянов, а потом оказывается, что большая их часть уже перечислена в основной книге правил. Мы не утверждаем, что вам не стоит вводить новые силы, черты, изъяны. Просто добавляйте их в тех случаях, когда это действительно осмысленно, например, чтобы подчеркнуть какой-нибудь уникальный элемент вашего мира, который не охвачен базовыми правилами.

### *Речь для лифта*

В Голливуде существует такой термин — «речь для лифта». Суть в том, что вы молодой голодный сценарист, который хочет продать идею какому-нибудь большому человеку в киноиндустрии. Вы никак не можете к нему попасть на приём, но вот однажды сталкиваетесь с ним в лифте. У вас 30 секунд, чтобы рассказать ему о своей идее, объяснить, чем она прекрасна и почему достойна экранизации.

Речь для лифта подходит и для вашей кампании. Если вы тратите уйму времени на сбивчивые объяснения, о чём игра, ваши друзья могут не заинтересоваться. Все волнующие подробности и существенные детали можно будет потом уложить в предысторию, а также раскрыть непосредственно в игре, если они важны для персонажей.

Но для начала надо заинтересовать игроков. Чёткое и лаконичное описание поможет вашим друзьям мгновенно сориентироваться и решить, интересна ли им эта игра. И если игроки заинтересовались, они сами начнут расспрашивать вас о деталях.

Вот «речь для лифта» о некоторых играх:

**Deadlands:** мистический Дикий Запад, где порой даже смерть не может останавить героя. Здесь тебя ждёт карточная магия, безумная наука в духе стимпанка и благословения чудотворцев!

**Круг Земной:** мир скандинавских легенд о викингах и валькириях, построенный на основе саг. Именно здесь ты сможешь снарядить корабль, добраться до края света и сразиться с великанами во славу Тора!

**Ultima Forsan:** человечество с трудом переживает зомби-чуму в эпоху Ренессанса. Городам-оплотам на помощь приходит научный гений Леонардо да Винчи, алхимия и ведьмовство.

**Восточно-Техасский Университет:** Учись. Отрывайся. Спасай мир. Современный студенческий городок, наполненный магией и опасными тайнами выпускников предыдущих курсов.

### Адаптация игровых миров

Существуют сотни игровых миров, созданных разнообразными компаниями. Многие из них нам очень нравятся, но, тем не менее, мы предпочитаем свою игромеханику. На протяжении нескольких лет мы наблюдали, как разные люди адаптировали игровые миры под механику Savage Worlds, и теперь можем поделиться некоторыми секретами.

Не изобретайте велосипед. В правила Savage Worlds вникают быстро, и сверяться с книгой в результате приходится не так уж часто. Однако многие при попытке адаптировать игровой мир пытаются учесть каждый элемент и составляют огромные списки навыков и сил. Из-за этого правила оказываются перегруженными, и «Дневник авантюриста» перестаёт соответствовать своему девизу: «Быстро! Весело! Брутально!»

Как при моделировании собственного мира, выделите главные особенности игровой реальности и попробуйте адаптировать их, пользуясь простыми инструментами. Не стоит дотошно переносить все элементы оригинальной механики игрового мира, потому что, с большой вероятностью, вы получите неуклюжую подсистему, которая утратит большинство преимуществ правил Savage Worlds.

Зачастую хочется ввести множество новых навыков, черт и сил, характерных для выбранного мира. Это можно понять, но постарайтесь не переборщить.

Помните, чем больше навыков, тем обширнее список, из которого могут выбирать игроки. Это ослабляет персонажа в целом, потому что в его распоряжении по-прежнему остаётся 15 пунктов, которые он должен распределить между разными навыками. Список из 20 разных навыков применения огнестрельного оружия может показаться более реалистичным, но правила Savage Worlds не рассчитана на такую детализацию, и это может стать серьёзной проблемой для игроков. Как правило, удобнее ввести одну новую черту, которая позволит использовать особое огнестрельное оружие, если подобная деталь действительно важна для данной игровой реальности (например, если речь идёт о военной кампании в мире высоких технологий).

Также не забывайте о том, что многие необходимые детали зачастую уже расписаны в базовых правилах. Вам нужна черта снайпера? Это меткий стрелок. Навык механика? Почему бы не взять ремонт? Нужна сила, позволяющая разить врагов магической молнией? Почему бы не взять стрелу?

Если вы всё-таки собрались добавить новый навык, постарайтесь, чтобы он охватил как можно более широкий спектр смежных умений. Не стоит отдельно прописывать навыки: танец, ораторское искусство, актёрское мастерство и пение, — если их можно объединить в один навык сценическое искусство.

Адаптируя монстров и статистов, попробуйте найти уже прописанные в правилах аналоги. Это гораздо легче, чем переносить из оригинальной механики каждую характеристику, каждый навык и каждую единицу здоровья.

## Народы и виды

Народ сверхразумных титанов более могущественнен в терминах игры, чем люди. В этом нет ничего страшного, если титанов играют все, но если это не так, то ведущему нужно позаботиться о балансе,

Руководство по созданию новых народов и видов для персонажей игроков вы найдёте на стр. 34, Но если игровой мир кампании гораздо сложнее (или гораздо проще) для выживания, не бойтесь делать героев сильнее (или слабее).

Может быть, персонажи игроков — такие же гигантские твари, как и их враги. Или, может быть, герои — разумные крысы. И то, и другое весьма многообещающе и требует более высоких или низких начальных характеристик.

## НОВЫЕ ЧЕРТЫ И ИЗЪЯНЫ

Теперь поговорим о самом неординарном элементе игровых миров. У вас может возникнуть желание прописать новые черты и изъяны для своего игрового мира. Имейте в виду, что в большинстве случаев вы можете обойтись без них. Эта книга охватывает невообразимое количество типажей персонажей.

На что действительно лучше обратить внимание, так это на профессиональные черты. Они помогут вам ввести персонажей, характерных для вашего мира. Например, персонаж с чертой егерь — в большинстве миров меча и магии будет «рейнджером».

Если для вашего мира характерен какой-нибудь типаж, то новые черты — хороший способ привлечь к нему внимание игроков. Допустим, у вас мир далёкого будущего, подобный «матрице», но с вампирами, и вы хотите ввести одну или несколько черт для охотников на вампиров. Можно начать с чего-нибудь полезного, но не слишком мощного. Назовём эту черту «охотник». Герой видел вампиров и боролся с ними раньше, поэтому у него есть характерная особенность — он не осуществляет проверку страха при встрече с вампирами. Чтобы отразить факт того, что он сталкивался с вампирами раньше, вы выставляете требования для приобретения черты: новичок, драка d8+, характер d8+.

Затем вы можете ввести черту «охотник на вампиров». Эти парни умеют бить кровососов в самое их гнилое сердце, и штраф за прицельный удар снижается вдвое. А продвинутая версия этой черты может и вовсе отменять этот штраф.

Не стоит вводить черты, которые дают постоянные преимущества при использовании боевых и сверхъестественных навыков. Пусть персонажи получают такие преимущества при определённых условиях, но не стоит давать стрелкам +2 к стрельбе, а рукопашным бойцам +2 к драке при каждой проверке. Таким образом, вы нарушите баланс игры, особенно когда персонажи достигнут высокого ранга. Лучше давать постоянные преимущества к проверкам мирных навыков, но следите, чтобы они не прибавлялись к тем, которые уже указаны в книге, а то это опять же приведёт к дисбалансу.

Наконец, не думайте, что вам нужна уйма новых черт и изъянов. Что вам нужно, так это всего лишь несколько штрихов, которые придадут вашему миру уникальность и позволят подчеркнуть определённые типажи. Штудировать каждую выпущенную нами книгу, выуживать оттуда все боевые черты и втиски-

### *Меньше да лучше*

Мы видели сотни игровых миров, написанных как дилетантами, так и профессиональными лицензиатами. Игровых миров, книги о которых мы никогда не будем публиковать, потому что они написаны по очень распространённому в последнее время принципу «всё в кучу». Такой подход подавляет и представляется нам не очень осмысленным. Неужели в вашей кампании в стиле 1920-х, которую вы писали, вдохновляясь «Зовом Ктулху», уместны боевые черты «Круга Земного»? А вы уверены, что ваша экспедиция на Марс не обойдётся без профессиональных черт из «Макабрического Ренессанса»?

Иногда меньше — значит лучше. Используйте базовую книгу, а также то, без чего нельзя обойтись. Если игроки захотят что-то дополнительное, пусть посоветуются с вами. А вы решите, может ли у них быть эта черта или нет.

вать их в ваш игровой мир — не самая удачная идея. Избыточное количество черт обернётся дополнительной и совершенно ненужной нагрузкой на игроков, которая уведёт игру в сторону от основной её цели — отдыха и получения удовольствия.

## ОТБРОСЬТЕ ЛИШНЕЕ!

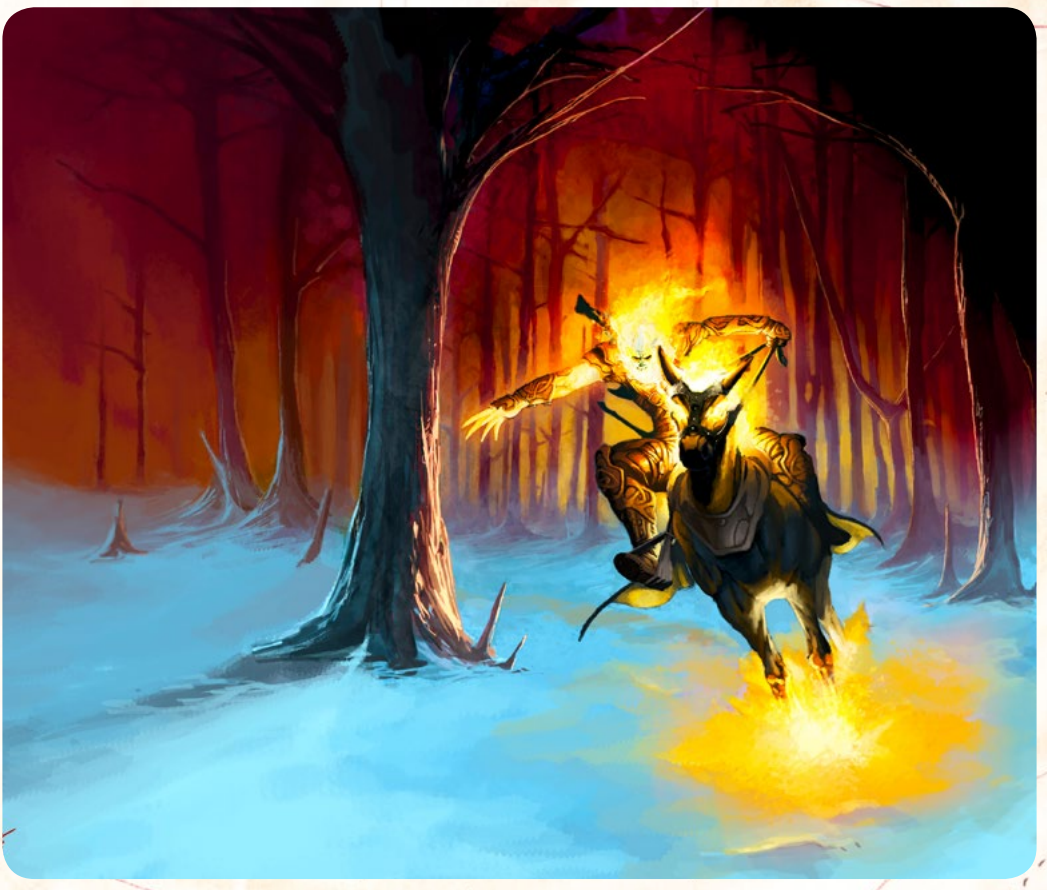
Итак, вы разобрались с игромеханикой и основными элементами вашего мира. Самое время избавиться от всего лишнего. Так уж нужны вашему миру в стиле фэнтези гномы и эльфы? Или вы их взяли только потому, что они бывают в любом подобном мире со времён хоббита®? Если их вообще убрать, вы что-нибудь потеряете? А можно ли ввести другую расу вместо них? Вам правда нужны эти пространные правила по работе с компьютерами в мире научной фантастики? Наверное, в «Звёздном Пути» (Star Trek®) они необходимы. А в «Звёздных Войнах» (Star Wars®) — нет. Вероятно, в некоторых случаях вы можете ограничиться *знанием (компьютеры)*.

## И НАПОСЛЕДОК

Не забывайте наш девиз: «Быстро, весело, брутально!» Когда вы работаете над игровым миром, держите в голове этот девиз. Мы дали вам несколько полезных советов, которые применимы к большинству игровых миров, и которые были сформулированы с учётом дискуссий на формах и в электронных рассылках, начавшихся с того момента, как правила Savage Worlds были выпущены в марте 2003. Тем не менее, это ваша игра, и вы сами должны решить, что лучше для вас.

Мы поговорили о персонажах и их приключениях. Теперь настала пора уделить время монстрам, злодеям и плохим парням.

У персонажей ведущего и монстров могут быть любые стандартные черты и изъяны, которые вам кажутся уместными, но не прописывайте их по правилам создания персонажей игроков. Просто наделите их необходимыми особенностями, а дальше переключайтесь на более важные и интересные вещи. К примеру, уделите больше внимания сюжету.



# ОСОБЕННОСТИ ЧУДОВИЩ

## БЕЗМОЗГЛОСТЬ

*Безмозглые* существа не обладают разумом и поэтому невосприимчивы к страху, не могут быть целью *поединков воли*, *уловок* или таких сверхъестественных сил, как *кукла*.

## БЕСПЛОТНОСТЬ

Призраки, духи и подобные им нематериальные существа лишены телесного воплощения в физическом мире (или же могут принимать его по желанию). Их нельзя поразить обычным оружием, и, если не сказано обратного, их можно заметить только в том случае, если они сами пожелают этого. На бесплотных существ можно воздействовать при помощи магических предметов, зачарованного оружия и сверхъестественных сил. Большинство *бесплотных* существ способно воздействовать на объекты физического мира (например, кидаться различными предметами, сражаться с помощью призрачных мечей или даже сталкивать персонажей со ступеней тёмных лестниц).

*Бесплотные* существа не обладают особенностью *нежить*, она предназначена только для материальных созданий.

## БЕССТРАШИЕ

Лишённые разума существа, некоторые разновидности нежити, элементали и подобные им создания не подвержены слабостям смертного мозга. *Бесстрашные* существа не поддаются *страху* и *запугиванию* (но на них можно воздействовать при помощи навыка *провокации*).

## БРОНЯ

*Броня* существа добавляется к его *стойкости* (уже учтено в параметрах) и, как правило, распространяется на все части его тела. Прочная шкура обычно даёт 2 пункта *брони*. Бронированные существа (например, стегозавр) зачастую получают 4 или более пунктов *брони*. Сверхъестественные существа могут иметь гораздо большее значение *брони*.

## ВОДНЫЙ

Естественной средой обитания существа является вода. Оно прекрасно плавает и не может утонуть. В воде его *шаг* соответствует значению навыка *плавания*, но некоторые существа (в особенности рыбы) могут передвигаться с более высокой скоростью.

## ДЫХАНИЕ

Существо умеет выдыхать некую субстанцию (чаще всего огонь, который может поджечь жертву, см. стр. 113), опасную для его противников. Когда оно предпринимает это действие, используйте *конусный шаблон*. Каждый персонаж, оказавшийся в пределах шаблона, может совершить проверку *ловкости (–2)* для того, чтобы попытаться избежать атаки. В случае провала цель получает урон, указанный в описании особенности. В течение одного и того же раунда существо не может воспользоваться и *дыханием*, и атаковать иным образом — вы должны выбрать что-то одно.

## ЗАРАЖЕНИЕ

Укус упыря, обращающий укушенного в нежить; нападение жуткого паукообразного существа, имеющего обыкновение откладывать яйца в тело жертвы; или эпидемия, переносимая стаей чумных крыс, — всё это примеры *заражений*, с которой могут столкнуться персонажи.

Всякий раз, когда персонаж оказывается *в шоке* или получает *ранение* в результате нападения существа, являющегося переносчиком *заражения*, он должен осуществить проверку *выносливости*. Модификаторы проверки и последствия провала приведены в описании существа.

## ИНСТИНКТ ХИЩНИКА

Многие существа инстинктивно пытаются вцепиться в самые уязвимые области тела своих противников. В случае подъёма при атаке существо с такой особенностью поражает наименее защищённую *бронёй* область тела противника.

## КРЕПКИЙ

Очень стойкие и выносливые существа способны перенести значительное количество лёгких ранений, какими бы болезненными они ни были. Для того, чтобы убить подобное существо, потребуется наносить точные и мощные удары.

Находясь *в шоке*, существо не получает *ранений* от ударов, вводящих его *в шок* повторно.

### МЕХАНИЗМ/ГОЛЕМ

Големы и некоторые другие искусственно созданные существа обладают схожими свойствами. Часть из них наделена собственной волей, тогда как другие представляют собой неразумные механизмы, исполняющие приказы своего загадочного хозяина.

Вне зависимости от своего происхождения или материала, из которого они изготовлены, подобные создания обладают следующими преимуществами перед существами из плоти и крови:

- +2 при попытке выйти из *шока*;
- не получают дополнительного урона от *прицельных атак* (если в не сказано обратного);
- *невосприимчивость* к *ядам* и *болезням*;
- будучи *ДК*, игнорируют штрафы за *ранения*.

### НАСКОК

Существа нередко пытаются поразить своего противника с наскоку. Создание с такой особенностью может прыгнуть на d6+2 клетки по прямой, чтобы атаковать противника. В этом случае оно получает +2 к атаке и урону.

### НЕВОСПРИИМЧИВОСТЬ

Существа, родившиеся в огне, не страдают от жара, а порождения кошмара, состоящие из чистого электричества, вряд ли окажутся восприимчивы к удару молнии. *Невосприимчивость* существа всегда связана с конкретным типом атаки (например, огонь, холод, электричество и т. д.). Эти создания не являются неуязвимыми, они всего лишь игнорируют урон от соответствующих типов как естественных, так и магических атак. Существо не получает урон от атак, к которым у него *невосприимчивость*.

Обратите внимание, что *невосприимчивость* к немагическим атакам в сочетании со *слабостью* или *уязвимостью* к огню означает, что даже немагический огонь наносит существу положенный урон.

### НЕЖИТЬ

Зомби, скелетов и подобную им нежить довольно сложно уничтожить. Ниже приведены преимущества, которыми обладают эти жуткие существа:

- +2 к *стойкости* (уже учтено в параметрах);
- +2 к попыткам выйти из *шока*;
- не получает дополнительного урона от *прицельных атак*;
- *невосприимчивость* к *ядам* и *болезням*;
- будучи *ДК*, игнорирует штрафы за *ранения*.

### НЕУЯЗВИМОСТЬ

Практически ни один игровой мир Savage Worlds не обходится без боевых столкновений. Но этим игровым мирам свойственны и другие элементы, например, решение запутанных головоломок и попытки познать неестественную природу воплощённых ужасов. Для того, чтобы справиться с *неуязвимым* существом, персонажам, скорее всего, придётся задействовать оба этих элемента. *Неуязвимые* существа могут оказаться *в шоке*, но *ранения* они получают только тогда, когда персонажи воздействуют на их *слабости* или *уязвимости* (у всех существ с *неуязвимостью* есть хотя бы одна из них). Древний бог, возвращённый к жизни обманутыми жрецами, может, к примеру, быь в целом *неуязвим*, но оказаться восприимчивым к осколкам церковных витражей.

### ОГЛУШЕНИЕ

Существо, обладающее этой особенностью, может воздействовать на нервную систему жертвы при помощи электричества, лёгкого токсина, псионического вмешательства и других оглушающих аспектов. В случае успешного попадания (даже если при этом не был нанесён урон), жертва должна осуществить проверку *выносливости* со всеми сопутствующими штрафами. В случае провала жертва оказывается *в шоке* и не может предпринять попытки выйти из *шока* на протяжении d6 раундов.

### ПАРАЛИЗУЮЩИЙ ЯД

Определённые ядовитые существа могут мгновенно парализовать противника, сделав его лёгкой добычей. Персонаж, который получает *ранение* или оказывается *в шоке* в результате атаки подобного создания, должен совершить проверку *выносливости*. При провале персонаж парализован, не может действовать и даже разговаривать в течение 2d6 раундов (если в описании не указан другой срок), а его *защита* уменьшается до 2.

### ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПОД ЗЕМЛЁЙ

Существо может перемещаться под землёй, что позволяет ему появляться как будто из ниоткуда и нападать внезапно. В описании особенности указано расстояние, которое оно способно преодолеть под землёй в течение раунда, и в некоторых случаях — ограничения на материал, сквозь который создание может перемещаться. Таких существ нельзя атаковать, пока они находятся под землёй, если, конечно же, у противника нет каких-либо особых средств, позволяющих ему обнаружить их и преодолеть защищающий их слой почвы.

Существо при желании может сначала *переместиться под землёй* и в тот же ход появиться из-под земли в любом месте в пределах *шага*, указанного для этой способности. Если персонаж, находясь под землёй, не уходит на глубину (и остаётся в пределах досягаемости вражеского оружия), он считается защищённым *тяжёлой бронёй* со *стойкостью* 10, а для того, чтобы знать, куда стрелять, противник должен преуспеть в проверке *внимания (–6)*.

Такие существа атакуют, внезапно появляясь рядом со своими противниками. Чтобы застать цель врасплох, атакующее создание осуществляет встречную проверку *маскировки* против *внимания* цели. В случае успеха оно получает +2 к проверкам атаки и урона в течение раунда и +4 при подъёме. Если жертва *наготове* и выигрывает проверку, она может попытаться прервать атаку существа согласно правилам.

## ПОЛЁТ

За один раунд существо может преодолевать по воздуху расстояние, равное его *шагу*, указанному для этой способности. При этом модификаторы, связанные с местностью, игнорируются.

Летающие существа также обладают значением *манёвренности*. Эта величина является условной и, как правило, используется во время *погонь* (см. стр. 124).

## ПОТОК

Существо умеет направлять *поток* той или иной субстанции, опасной для его врагов. Когда оно совершает это действие, используйте *конусный шаблон*. Успешность атаки определяется проверкой *стрельбы*. Каждый персонаж, оказавшийся в пределах *шаблона*, может осуществить проверку *ловкости* против результата проверки *стрельбы* существа, чтобы попытаться избежать атаки. В случае провала цель получает урон, указанный в описании особенности.

## РАЗБЕГ

Существа нередко пытаются поразить своего противника с разбегу. Если существо с такой особенностью может преодолеть хотя бы 6 клеток перед атакой, оно получает +4 к урону.

## РАЗМЕР

От *размера* существа зависит количество урона, которое оно способно выдержать. Модификатор *размера* прибавляется к *стойкости* существа (уже учтено в параметрах), чтобы таким образом отразить его массу и величину. Обратите внимание на то, что *размер* существа никак не связан с его выносливостью. Даже могучий великан может схватить простуду.

### *Модификатор атаки*

Следует отметить, что все модификаторы атаки из-за *размера* являются относительными. Два дракона не получают соответствующих преимуществ, сражаясь друг с другом, но кошка, которая вступает в бой на стороне одного из них, получает +6 к атаке. Если дракон пытается нанести ответный удар, то на проверку его атаки налагается штраф –6.

| Размер атакующего | Размер цели | | | |
|---|---|---|---|---|
| | М | С | К | О |
| Мелкий | — | +2 | +4 | +6 |
| Средний | –2 | — | +2 | +4 |
| Крупный | –4 | –2 | — | +2 |
| Огромный | –6 | –4 | –2 | — |

**Минимальная стойкость:** независимо от модификаторов, большинство существ обладает минимальной *стойкостью* 2. Только у насекомых и подобных им созданий может быть *стойкость* 1.

*Мелкий (размер –2)*

По существам размером с крысу очень сложно попасть, особенно если они двигаются. На атаки, направленные против них, обычно налагается штраф –2.

*Крупный (размер +4 — +7)*

Персонажи, нападающие на крупное существо, которое не уступает размерами носорогу, обычно получают +2 к проверкам атаки.

*Огромный (размер +8 и больше)*

Поистине огромных существ размером с дракона обычно атакуют с +4.

*Гигантский (размер +9 и больше)*

Это классические монстры из фильмов вроде Годзиллы или Кинг-Конга. Гигантские существа обладают *тяжёлой бронёй*, и потому их можно поразить только *тяжёлым оружием*, а все их атаки полностью соответствуют атакам при помощи *тяжёлого оружия*.

Эти гиганты могут использовать преимущества своего огромного веса, топча врагов или препятствия. В подобных случаях вам нужно добавить их *размер* к проверке *силы*. Не забудьте при этом отнять от проверки *размер* их противника. Не отнимайте «размер» машин, зданий или кораблей — он уже учтён в их *стойкости*.

Всегда включает особенность *огромный*.

### *Сила и размер*

При создании собственных существ размером больше человеческого не стесняйтесь наделять их силой d12+размер или даже больше.

| Размер | Пример существа |
|---|---|
| –2 | кошка, пикси, фея, большая крыса, собака |
| –1 | большая собака, рысь, полурослик, гоблин, ребёнок |
| +0 | человек |
| +1 | орк |
| +2 | бык, горилла, медведь, лошадь |
| +3 | огр, бурый медведь |
| +4 | носорог, большая белая акула |
| +5 | небольшой слон |
| +6 | дрейк, крупный слон |
| +7 | тиранозавр, косатка |
| +8 | дракон |
| +9 | голубой кит |
| +10 | кракен, левиафан |

## РЕГЕНЕРАЦИЯ

Многие легенды гласят о том, что раны троллей, вампиров и некоторых других существ затягиваются буквально на глазах. Существует два типа регенерации: быстрая и медленная.

*Быстрая регенерация* позволяет *раненому* существу совершать проверку *выносливости* каждый раунд, чтобы исцелять полученные *ранения* (даже после того, как существо было «убито»). В случае успеха ему удаётся исцелить одно *ранение* (или избавиться от статуса *при смерти*), при подъёме исцеляются сразу два. Большинство существ, обладающих этой особенностью, также обладают *слабостью* или *уязвимостью* (например, огонь). *Ранения*, связанные с одной из них, не исцеляются при помощи *регенерации*, а заживают естественным путем. Помимо этого, существа с *быстрой регенерацией* получают +2 к проверке *характера* при попытках выйти *из шока*.

*Медленная регенерация* характеризуется тем, что существо не может исцелять свои *ранения* во время сражения. Тем не менее, оно гораздо быстрее залечивает ранения между столкновениями. Существа с этой особенностью могут осуществлять проверку *естественного выздоровления* раз в день.

## РОЙ/СТАЯ

Иногда самый маленький враг оказывается самым опасным. Рой или стая считается единым существом и попросту рассеивается, оказавшись при смерти (статист — получив ранение). *Рой/стая* обладает следующими особенностями:

- +2 к *защите*;
- занимает область, соответствующую *малому/среднему/большому шаблону* и каждый ход атакует всех в его пределах, автоматически попадая и поражая наименее защищённую *бронёй* область тела жертв; урон (или другой эффект) указан в описании особенности;
- не получает урон от колющего и рубящего оружия, поскольку состоит из десятков, сотен, а то и тысяч особей; *атака по площади* действует согласно правилам;
- персонаж может пытаться давить существ, составляющих *рой/стаю*, совершая проверку *драки* и нанося урон, равный значению своей *силы*;
- от *роя/стаи* обычно можно уйти, прыгнув в воду. Если же речь идёт о водных тварях, например, пираньях, то наоборот, — выбравшись из воды.

## СЛАБОСТЬ

Некоторые существа сталкиваются с неприятными последствиями, если атакующие воспользовались их *слабостями*. Например, отвлекаются от противников или получают дополнительный урон. *Слабости* и их возможные последствия указаны в описаниях созданий. Существо, сделанное изо льда, к примеру, получает удвоенный урон от огня. Вампир, восприимчивый к солнечному свету, может очень быстро воспламениться и погибнуть, оказавшись в лучах солнца.

## СМЕРТОНОСНАЯ АУРА

Существо окутано аурой, наносящей повреждения окружающим. Когда оно заканчивает своё движение, все на соседних с ним клетках получают урон, указанный в описании особенности. Само существо не подвержено действию своей ауры.

## СУМЕРЕЧНОЕ ЗРЕНИЕ

Многие монстры и даже представители отдельных фэнтези народов, например, эльфы и гномы могут видеть в *темноте* (но не в *кромешном мраке*).

Сумеречное зрение позволяет существу игнорировать штрафы за за плохое освещение — *сумрак* (–1) и *темноту* (–2), благодаря чему существо с этой особенностью может видеть при недостатке освещения. Но отсутствие света при *кромешном мраке* (–4) всё так же представляет проблему. Модификаторы *маски-*

*ровки* за *сумрак* и *темноту* не применяются при попытках остаться незамеченным для этого создания.

### ТЕМНОВИДЕНИЕ

Темновидение позволяет существу игнорировать любые штрафы за плохое освещение. Модификаторы *маскировки* за *сумрак*, *темноту* и *кромешный мрак* не применяются при попытках остаться незамеченным для этого создания.

### ТЕПЛОВИДЕНИЕ

Ночные существа нередко видят окружающий мир в инфракрасном диапазоне и ориентируются на источники тепла. Создания, обладающие этой особенностью, получают только половину штрафа (округляется в меньшую сторону) за плохое освещение, атакуя живых существ. Кроме того, модификаторы *маскировки* за *сумрак*, *темноту* и *кромешный мрак* также уменьшаются вдвое при попытках остаться незамеченным для этого создания.

Изобретательные персонажи могут попытаться найти способ скрыться от взора подобных тварей. Можно покрыть тело грязью или использовать специальные заклинания, чтобы защититься от обнаружения при помощи тепловидения. Стоит также отметить, что существа с *тепловидением* практически всегда обладают обычным зрением тоже.

### УДАР ХВОСТОМ

Эта особенность характерна для огромных существ. Монстр может нанести *удар хвостом* по всем противникам, которые располагаются сразу же за его спиной в прямоугольной области, размеры которой могут отличаться у разных существ от 1×3 клеток до 5×10 клеток. Первое число обозначает длину, второе — ширину области. Для этой атаки используется навык *драки*. Урон указан в описании особенности (обычно *сила*–2).

### УЖАС

Особенно ужасные монстры вынуждают персонажей совершать *проверки храбрости* при одном взгляде на них. Невыразимо страшные существа могут также налагать штрафы на эти проверки. К примеру, чудовище, в описании которого указано «ужас (–2)», вынуждает увидевших его персонажей совершать проверки *храбрости (–2)*.

### УСТОЙЧИВОСТЬ

У существа есть *устойчивость* (но не полная *невосприимчивость*), вдвое снижающая урон определенного типа. Разделите результат проверки урона пополам, прежде чем сравнить его со *стойкостью* существа.

Вдобавок существо невосприимчиво к влиянию соответствующей окружающей среды (эффект подобен действию силы защиты от окружающей среды) в случаях, когда это применимо.

### УЯЗВИМОСТЬ

Существо уязвимо к атакам определенного типа. Урон от них увеличивается на 4. *Уязвимость* считается *слабостью* с точки зрения *неуязвимости*.

### УЯЗВИМОСТЬ+

То же, что *уязвимость*, но урон удваивается, а не увеличивается на 4.

### ХОЖДЕНИЕ ПО СТЕНАМ

Некоторые существа способны передвигаться по стенам. Они совершают проверки *лазания* только в самых сложных и стрессовых ситуациях — во всех остальных случаях они без труда могут перемещаться по вертикальным или отвесным поверхностям с такой же лёгкостью, как люди ходят по земле.

*Шаг* существа с этой особенностью при передвижении по стенам соответствует его обычному *шагу*. Оно также может перемещаться по стенам *бегом*, если в его описании не указано обратного.

### ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Воздух, земля, огонь и вода являются основой элементальных миров, где обитают странные и невообразимые существа, обладающие следующими особенностями:

- не получает дополнительного урона от *прицельных атак*;
- *бесстрашие*;
- *невосприимчивость* к *ядам* и *болезням*;
- будучи *ДК*, игнорирует штрафы за *ранения*.

### ЯД

Змеи, ящеры и другие подобные твари могут послужить причиной отравления персонажа.

Существо с такой особенностью отравляет жертву, кусая или царапая её. Для этого ему необходимо ввести жертву хотя бы в *шок*, вынуждая её совершить проверку *выносливости*, на которую распространяются модификаторы, связанные с силой *яда* (модификатор указывается после особенности). Последствия провала указаны в описании существа.

### ЯРОСТНЫЙ НАСКОК

Существо может прыгнуть на d6 клеток и получить +4 к атаке и урону. При использовании этого приёма его *защита* уменьшается на 2 до начала его следующего хода.

# БЕСТИАРИЙ

Ниже приведены описания наиболее распространённых животных и монстров.

**Смекалка:** Обратите внимание, что в описании некоторых существ *смекалка* сопровождается обозначением (Ж), которое указывает на животный, а не человеческий интеллект. Мы не советует вам рассчитывать на то, что дельфин сможет управлять вашим танком просто потому, что является умным зверем. Животные обычно не развиваются со временем, как это делают союзники, если, конечно же, животное не было приобретено при помощи черты.

**Шаг:** скорость наземного передвижения существа измеряется в клетках тактической карты. У большинства существ *бег* d6, а иное значение будет указано в скобках после *шага*. Скорость водных и летающих тварей указана в описании их особенностей.

## АКУЛА-ЛЮДОЕД

Приведённые ниже характеристики относятся к акулам-людоедам средних размеров (например, тигровая и бычья акула).

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d6.

**Навыки:** внимание d12, драка d8, плавание d10.

**Шаг:** — ; **защита:** 6; **стойкость:** 5.

**Особенности:**

- **Водный:** см. стр. 171.
- **Зубы:** сила +d6.

### Большая белая акула

Приведённые ниже характеристики относятся к большим белым акулам, длина которых варьируется от 6 до 8 метров. Существуют, впрочем, и более крупные представители этого вида.

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d12+4, выносливость d12.

**Навыки:** внимание d12, драка d10, плавание d10.

**Шаг:** — ; **защита:** 7; **стойкость:** 12.

**Особенности:**

- **Водный:** см. стр. 171.
- **Зубы:** сила +d8.
- **Крепкий:** см. стр. 171.
- **Размер +4, крупный:** длина тела большой белой акулы может превышать 8 метров.

## АЛЛИГАТОР/КРОКОДИЛ

Без аллигаторов и крокодилов не обходится почти ни одна авантюрная игра в жанре пальп. Приведённые ниже характеристики относятся к среднестатистическим представителям этих видов. В глухой местности встречаются гораздо более крупные особи.

**Характеристики:** ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d10.

**Навыки:** внимание d6, драка d8, плавание d8.

**Шаг:** 3; **защита:** 6; **стойкость:** 7+2.

**Особенности:**

- **Броня +2:** толстая шкура.
- **Водный:** см. стр. 171. Шаг 5.
- **Терзание:** аллигаторы и крокодилы нередко стараются зажать добычу в тисках своих зубастых челюстей, после чего начинают переворачиваться вокруг своей оси, удерживая жертву в пасти. Если одной из этих крупных амфибий удаётся провести атаку с подъёмом, результатом этого становится дополнительные 2d4 урона за захват, помимо обычного урона от силы.
- **Зубы:** сила+d6.

## АМЁБА КИСЛОТНАЯ

Эти существа, похожие на чёрные бесформенные мешки едкой слизи, способны переварить даже сталь. Их основная тактика — подстеречь неосторожную жертву, поглотить её и терпеливо ждать, пока та не растворится.

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d8, выносливость d8.

**Навыки:** драка d6, маскировка d6.

**Шаг:** 2; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

**Особенности:**

- **Кислота:** бросайте d6 каждый раз, как персонаж бьёт амёбу каким-нибудь оружием. Если выпадает «6», это оружие растворяется.
- **Кислотный захват:** если атака кислотной амёбы приходится в цель, эта тварь прилепляется к одной из частей тела жертвы и начинает есть. Пока жертва не освободится, она каждый раунд будет получать по 2d6 урона, а всё надетое или закреплённое на облепленной амёбой части тела снаряжение будет терять по 1 пункту стойкости

(или брони, если речь идёт о доспехах). Как только стойкость (или броня) предмета упадёт до 0, он растворится. Попытка вырваться из кислотного захвата — это проверка силы (–6). Амёба может удерживать в кислотном захвате только одну цель за раз (вне зависимости от размера жертвы).
- **Ложноножка:** амёба атакует жертву при помощи ложноножки (урон 2d6, дальность 1).

## АРАХНОКЕНТАВР

Арахнокентавры — это «кентавры» с головой и торсом человека и телом гигантского паука. Обитают они в лесах, где плетут свою паутину в ожидании неосторожных путников. Несмотря на то, что арахнокентавры — разумные существа, они не прочь подкрепиться мясом других разумных существ.

**Характеристики:** ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d10, выносливость d8.
**Навыки:** внимание d8, драка d8, запугивание d10, лазание d12, маскировка d8, стрельба d10.
**Шаг:** 8; **защита:** 6; **стойкость:** 7+1.
**Снаряжение:** кожаная броня (+1), меч (сила+d8).
**Особенности:**
- **Зубы:** сила+d4.
- **Паутина:** арахнокентавр может оплести паутиной область, соответствующую малому шаблону. Для этого он проходит проверку стрельбы (дистанция: 3/6/12). Каждый, оплетённый паутиной, должен разорвать её или разрубить (стойкость паутины 7), чтобы освободиться. Опутанные паутиной персонажи могут сражаться, но на любые физические действия налагается штраф –4.
- **Размер +1:** арахнокентавры достигают двух с лишним метров в высоту.
- **Парализующий яд (–2):** см. стр. 172.

## БАРГЕСТ

Баргесты похожи на громадных чёрных псов. Говорят, что всякий, кто его увидит, обречён на скорую смерть.

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d8.
**Навыки:** внимание d6, драка d8, запугивание d8.
**Шаг:** 10 (d10); **защита:** 6; **стойкость:** 7.
**Особенности:**
- **Зубы:** сила+d6.
- **Инстинкт хищника:** см. стр. 171.
- **Проклятие:** каждый раз, встречая нового баргеста, жертва должна пройти проверку характера (–2). При провале на неё падёт проклятие — она потеряет все свои фишки и не сможет восполнять их запас до конца встречи. Если у жертвы нет фишек, то вместо этого до конца встречи на все её проверки параметров налагается штраф –2.
- **Размер +1:** баргесты достигают двух метров в длину и почти полутора метров в холке.

## БЫК

Быки проявляют агрессию в отношении человека только в том случае, если их разозлить. Конечно же, приведённые здесь характеристики относятся к быку, который уже как следует рассмотрел красную тряпку.

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d12+2, выносливость d12.
**Навыки:** внимание d6, драка d4.
**Шаг:** 7; **защита:** 4; **стойкость:** 10.
**Особенности:**
- **Разбег:** см. стр. 173.
- **Размер +2:** быки являются достаточно крупными существами.
- **Рога:** сила +d6.

## ВАМПИР

Вампиры встречаются во многих фэнтези мирах. Приведённые ниже характеристики описывают относительно молодого вампира-прислужника.

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d12+1, выносливость d10.
**Навыки:** внимание d6, драка d8, запугивание d8, метание d6, плавание d8, стрельба d6.
**Шаг:** 6; **защита:** 6; **стойкость:** 9.
**Черты:** боевая ярость+, хладнокровие.
**Особенности:**
- **Когти:** сила +d4.
- **Нежить:** см. стр. 172.
- **Неуязвимость:** см. стр. 172..
- **Обращение:** каждый, кого убивает вампир, с вероятностью 50% становится вампиром в течение следующих 1d4 дней.
- **Слабость (кол в сердце):** вампир, получивший прицельный удар в сердце (который осуществляется со штрафом –4), должен пройти проверку выносливости против общей суммы урона. В случае успеха он получает обычный урон, в случае провала — рассыпается в прах.
- **Слабость (святая вода):** вампир, которого облили святой водой, получает уровень усталости. Если вампир оказывается полностью погружён в святую воду, он вспыхивает как при воздействии прямого солнечного света (смотрите ниже).
- **Слабость (священные символы):** персонаж может отогнать вампира, продемонстрировав ему священный символ. Если вампир пожелает ата-

ковать этого персонажа, он должен осуществить встречную проверку характера.

- **Слабость (солнечный свет):** вампиры загораются, если прямой солнечный свет попадает на их кожу. В результате этого они получают 2d10 урона в раунд до тех пор, пока не превращаются в прах. Броня не защищает от этой слабости.
- **Слабость (только по приглашению):** вампир не может войти в чей-то дом без приглашения. Но у него не возникает проблем при посещении общественных мест.

## ☠ ВАМПИР ДРЕВНИЙ

Древние кровопийцы довольно часто встречаются в различных фэнтези играх. Приведённые ниже характеристики описывают вампира, который явно уступает легендарному Дракуле, но при этом значительно превосходит тех кровососов, которые лишь недавно выбрались из своих могил (смотрите ниже). Указанные здесь способности являются лишь основой. Ведущий вполне может добавить другие черты, которые в полной мере отразят силу и могущество вампира.

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d10, характер d10, сила d12+3, выносливость d12.

**Навыки:** внимание d8, драка d10, запугивание d12, метание d8, плавание d8, стрельба d8.

**Шаг:** 6; **защита:** 7; **стойкость:** 10.

**Черты:** боевая ярость+, хладнокровие.

**Особенности:**

- **Вампир:** обладает всеми особенностями *вампира*.
- **Дети ночи:** древние вампиры могут призывать волков или крыс и управлять ими. Вампир тратит на это своё действие и осуществляет проверку смекалки (–2). В случае успеха 1d6 волков или 1d6 стай крыс (см. *стая*) оказывается на месте событий через 1d6+2 раундов.
- **Изменение облика:** потратив действие, вампир может превратиться в волка или летучую мышь, осуществив проверку смекалки (–2). Чтобы снова принять человеческий облик, он должен осуществить проверку смекалки.
- **Очарование:** вампиры способны применять силу кукла в отношении представителей противоположного пола, используя вместо сверхъестественного навыка смекалку. Они могут применять эту силу неограниченное количество раз и поддерживать её действие в течение неограниченного времени, но только в отношении одной цели.
- **Туман:** древние вампиры могут превращаться в туман. Для этого требуется потратить действие и осуществить проверку смекалки (–2).

## ВОЛК МАТЁРЫЙ

Матёрые волки — очень крупные и опасные животные, которые часто используются орками в качестве охотничьих псов. Со стаей матёрых волков можно столкнуться в самых густых и мрачных лесах.

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d8.

**Навыки:** внимание d6, запугивание d8, драка d8.

**Шаг:** 10 (d10); **защита:** 6; **стойкость:** 6.

**Особенности:**

- **Зубы:** сила+d6
- **Инстинкт хищника:** см. стр. 171.

## ☠ ГИГАЧЕРВЬ

Эти массивные черви поджидают неосторожных искателей приключений, притаившись под землёй на безлюдных равнинах. Их обостренные чувства позволяют им воспринимать вибрацию земли, определяя приближение живого существа за 200 метров. Приведённые ниже характеристики относятся к червям длиной примерно 17 метров.

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d12+10, выносливость d12.

**Навыки:** внимание d10, драка d6, маскировка d10.

**Шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 18+4.

**Особенности:**

- **Броня +4:** чешуя.
- **Зубы:** сила+d8.
- **Крепкий:** см. стр. 171.
- **Перемещение под землёй:** 20 клеток, см. стр. 172.
- **Размер +10, гигантский:** длина гигантских червей обычно превышает 17 метров, тогда как диаметр их тела обычно равен 3 метрам или более.
- **Сокрушение:** гигантские черви могут попытаться приподняться, после чего раздавить свою жертву своим огромным телом. Это встречная проверка драки существа против ловкости цели. Если червь побеждает, жертва получает 4d6 урона.

## ГИДРА

Гидры — многоголовые чудовища, близкие родственники драконов. Одни дышат огнём, другие — отращивают отрубленные головы, но немало и тех, что лишены обеих этих особенностей. Количество голов у гидр варьируется от особи к особи.

Ниже описаны особенности, присущие как огнедышащим, так и регенерирующим гидрам. Вы можете оставить всё как есть, убрать одну из них или обе — в зависимости от того, насколько сильный противником она должна быть.

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d10, выносливость d8.

**Навыки:** внимание d6, драка d6, запугивание d10.
**Шаг:** 5; **защита:** 5; **стойкость:** 11+2.
**Особенности:**
- **Броня +2:** чешуйчатая шкура.
- **Зубы:** сила+d6, дальность 1.
- **Многоголовый:** у гидр обычно от двух до десяти голов (d4+d6). Каждая голова может каждый раунд проходить проверку драки без штрафа за несколько действий. При этом одну цель могут атаковать не более четырёх голов, независимо от размеров цели.
- **Неуязвимость:** см. стр. 172.
- **Слабость (головы):** успешная прицельная атака (–2), нанёсшая голове гидры ранение, отделяет её от тела. Этот урон никак не влияет на гидру в целом, но если чудовище лишится последней головы, оно погибнет.
- **Огненное дыхание:** см. стр. 171, урон 2d10, проверка на возгорание (см. стр. 113).
- **Размер +5, крупный:** гидры — очень крупные создания, вес которых достигает 4–5 тонн.
- **Регенерация:** каждый раунд, после того как голова была отделена от тела, гидра проходит проверку выносливости. В случае успеха вместо одной потерянной головы вырастают две новых. Урон, нанесённый огнём, препятствует регенерации; того же самого эффекта можно добиться, если прижечь рану до того, как на месте потерянной головы вырастут новые. Для этого нужно провести успешную атаку факелом или другим горящим предметом.

## ГИППОГРИФ

Гиппогриф — это существо с телом лошади и головой, передними лапами и крыльями гигантского орла. Гиппогрифы — хищники и естественные враги грифонов.

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d8 (Ж), характер d6, сила d12+2, выносливость d12.
**Навыки:** внимание d12, драка d8, запугивание d8.
**Шаг:** 8; **защита:** 6; **стойкость:** 11.
**Черты:** боевая ярость+.
**Особенности:**
- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Полёт:** см. стр. 173, шаг 8, МНВР 1.
- **Размер +3:** гиппогрифы обычно вырастают до размеров крупного боевого коня.

## ГОБЛИН

Гоблины из мифов и легенд являются гораздо более зловещими существами по сравнению с тем, как их изображают в некоторых современных играх и историях. В сказках это жуткие существа, которые забираются в дома людей посреди ночи, чтобы похитить и съесть непослушных детей. Приведённые здесь характеристики описывают как зловещих «сказочных» гоблинов, так и существ, которые селятся неподалёку от орков, как это часто бывает в современных играх.

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d4, выносливость d6.
**Навыки:** внимание d6, драка d6, лазанье d6, маскировка d10, метание d6, плавание d6, провокация d6, стрельба d8.
**Шаг:** 5; **защита:** 5; **стойкость:** 4.
**Снаряжение:** короткие копьё (сила+d4).
**Особенности:**
- **Размер –1:** рост обычно не превышает 1 метр.
- **Тепловидение:** см. стр. 174.

## ГОРГУЛЬИ

Все знают о горгульях — жутковатых каменных стражах крыш, но лишь немногие в курсе, что это лишь грубая имитация настоящих живых существ.

### ☠ Истинная горгулья

Именно эти редкие существа стали прообразом своих многочисленных каменных изображений. Они летают при помощи широких кожистых крыльев (приземлившись, горгульи плотно прижимают их к телу, чтобы не повредить о камни). Обычно горгульи устраиваются на высоких утёсах и неподвижно сидят там часами, поджидая добычу. Именно этот образ и вдохновил архитекторов.

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d10, выносливость d10.
**Навыки:** внимание d6, драка d10, запугивание d8, маскировка d8.
**Шаг:** 4; **защита:** 7; **стойкость:** 7+2.
**Особенности:**
- **Броня +2:** толстая прочная шкура.
- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Мимикрия:** благодаря цвету шкуры истинные горгульи получают +2 к маскировке в каменистой местности.
- **Полёт:** см. стр. 173, шаг 10, МНВР 0.

### Каменная горгулья

Большинство каменных горгулий — простые безжизненные статуи, но некоторых магия превратила в живых существ: неусыпных стражей на службе у могучих волшебников. Самим горгульям чужды понятия добра и зла — они лишь продолжение воли хозяев.
**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d12, выносливость d10.
**Навыки:** внимание d6, драка d10, запугивание d8, маскировка d8.
**Шаг:** 3; **защита:** 7; **стойкость:** 7+4.
**Особенности:**
- **Бесстрашный:** см. стр. 171.
- **Броня +4:** каменное тело.
- **Механизм/голем:** см. стр. 172.
- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Мимикрия:** благодаря цвету шкуры горгульи получают +2 к маскировке, когда притворяются обычными горгульями-статуями.
- **Пике:** горгульи могут буквально камнем обрушиваться на своих жертв с высоты. Если каменная горгулья перед атакой падает на жертву с высоты хотя бы 4 клеток, она получает +4 к урону.
- **Полёт:** см. стр. 173, шаг 10, МНВР 0.

## Губитель магов

Существует масса версий о происхождении этих существ. Одни говорят, что это озлобленные души волшебников, так и не сумевших раскрыть свой потенциал при жизни. Другие — что это результат магической «отдачи». Третьи — что губители представляют собой элементалей, воплощающих собой саму магию как стихию. Как бы то ни было, губители питают глубочайшую ненависть к магам и волшебникам (жрецы и прочие чудотворцы к их числу не относятся). Внешне губители напоминают чёрных безликих гуманоидов.
**Характеристики:** ловкость d10, смекалка d12, характер d10, сила d6, выносливость d8.
**Навыки:** драка d6, колдовство d12.
**Шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.
**Черты:** защита от сверхъестественного+.
**Силы:** путы, рассеивание, стрела, телекинез, телепортация, тьма, ужас, щит.
**Пункты силы:** 40.
**Особенности:**
- **Выпивание магии:** успешная атака касанием позволяет губителю пройти встречную проверку характера. Если губитель выигрывает, жертва теряет d6 ПС, которые восполняют запас ПС губителя (не больше изначального количества).
- **Невосприимчивость:** губитель магов не получает урон от немагических атак.
- **Чувство магии:** губители магов обладают врождённым чувством, действующим как сила увидеть сверхъестественное.
- **Элементаль:** см. стр. 175.

## ☠ Джинны

Иерархия джиннов состоит из пяти ступеней, принадлежность к которой определяется силой и могуществом каждого джинна. Владыки всех джиннов — мариды, за ними идут ифриты, затем шайтаны, джинны и, наконец, джанны. Впрочем, по человеческим меркам, любые джинны — могучие и грозные создания, обладающие способностью мгновенно исчезать по первому своему желанию. Конечно, существуют и добрые джинны, но большая их часть — неисправимые злодеи и настоящие мастера лжи и коварства. Описанное ниже создание — типичный джинн.
**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d12, выносливость d10.
**Навыки:** внимание d8, драка d8, запугивание d10, колдовство d10, провокация d10.
**Шаг:** 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7.
**Снаряжение:** скимитар (сила+d8).
**Силы:** взрыв (с огненным аспектом), превращение, стрела (с огненным аспектом), ужас.
**Пункты силы:** 20.
**Особенности:**
- **Бесплотный:** пройдя проверку смекалки, джинн может превратиться в дымное облако. В этом облике он становится невосприимчивым к любым формам воздействия, но и сам теряет возможность хоть как-то воздействовать на окружающий мир. В виде дыма джинн может поместиться даже в очень маленькой ёмкости, например, в кувшине или в лампе.
- **Изменение размера:** обычный размер любого джинна — человеческий, но при желании эти существа могут вырастать в великанов тридцати метров в высоту. Каждый модификатор +1 размера даёт джинну +1 к стойкости и увеличивает силу

существа на одну ступень. Достигнув размера +4 и больше, джинн становится крупным существом; достигнув размера +8 и больше — огромным; достигнув размера +9 и больше — гигантским.

- **Невидимость:** джинн может пройти проверку смекалки, чтобы стать невидимым. Он способен оставаться невидимкой столько, сколько пожелает.
- **Невосприимчивость (огонь):** см. стр. 172.
- **Уязвимость+:** джинны — дети пламени, но пламя не может уничтожить глину, оно делает её лишь твёрже. Любые атаки, имеющие отношение к земле (например, камень из пращи или сила с «земляным» аспектом), наносят джиннам двойной урон.
- **Слушаю и повинуюсь:** джинн, в бою доведённый противником до состояния при смерти, постарается предложить победителю сделку — год и один день службы в обмен на жизнь. Если сделка состоится, джинн будет послушно и верно (но осмотрительно — джинн ни за что не пойдёт на верную смерть) служить своему временному господину, но непременно попытается уничтожить его, как только истечёт указанный срок.
- **Телепортация:** джинн может телепортироваться в любую точку мира по своему желанию. Если джинн хочет телепортироваться в область, находящуюся вне его поля зрения, он должен пройти проверку смекалки (–2). При провале он столкнётся с последствиями, описанными на странице 153.

## ☠ ДРАКОН

Драконы нагоняют ужас на жителей любой деревни, на которую они решают обрушить свой гнев. Справиться с подобными существами обычно нелегко, и они могут стать настоящей проблемой даже для опытных искателей приключений. Тем не менее, среди героев никогда не было недостатка в драконоборцах.

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d12+9, выносливость d12.

**Навыки:** внимание d12, драка d10, запугивание d12.

**Шаг:** 8; **защита:** 7; **стойкость:** 16+4.

**Черты:** боевая ярость+, хладнокровие.

**Особенности:**

- **Броня +4:** чешуя.
- **Зубы/когти:** сила+d8.
- **Крепкий:** см. стр. 171.
- **Огненное дыхание:** см. стр. 171, урон 2d10, проверка на возгорание (см. стр. 113).
- **Полёт:** см. стр. 173, шаг 24, МНВР 0.
- **Размер +8, огромный:** длина от носа до кончика хвоста превышает 12 метров, а вес — 15 тонн.
- **Ужас (–2):** см. стр. 175.
- **Удар хвостом:** см. стр. 174. 3×6 клеток, сила –2.

## ☠ ДРЕЙК

Дрейки являются бескрылыми драконами, обладающими животным интеллектом (что отличает их от истинных драконов, интеллект которых не уступает человеческому). В бою они ведут себя агрессивнее, чем их далёкие родственники.

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d12+6, выносливость d12.

**Навыки:** внимание d8, драка d10, запугивание d12.

**Шаг:** 6; **защита:** 7; **стойкость:** 13+4.

**Особенности:**

- **Броня +4:** чешуя.
- **Зубы/когти:** сила+d8.
- **Огненное дыхание:** см. стр. 171, урон 2d10, проверка на возгорание (см. стр. 113).
- **Размер +5, крупный:** длина дрейка от носа до кончика хвоста нередко превышает 7 метров, а их вес примерно равен 1500 кг.
- **Удар хвостом:** см. стр. 174. 1×3 клеток, сила –2.
- **Ужас (–0):** см. стр. 175.

## ДУХ МЕЧА

Духи меча чаще всего принимают облик призрачного воина, сжимающего в руках громадный двуручный меч. Однако этот призрачный воин — не более чем олицетворение яростного духа, обитающего в мече. Эти существа получаются из мечей павших в бою великих героев. Холодная сталь становится вместилищем воспоминаний о прошлых битвах, рано или поздно могучий клинок просто создаёт из них призрачного воителя и отправляется на поиски новых сражений. Проблема в том, что духу меча всё равно, кого убивать, — могучих драконов или маленьких детей, ему интересен только сам процесс.

Приведённые характеристики описывают призрачного воина, несущего меч, но сражаться надо не с ним…

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d8 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d4.

**Навыки:** драка d12.

**Шаг:** 6; **защита:** 10; **стойкость:** 12.

**Черты:** блок+.

**Особенности:**

- **Бесстрашный:** см. стр. 171.
- **Двуручный меч:** сила+d10. Стойкость 12.
- **Призрачный воин:** призрачного воина, держащего меч, нельзя ранить, убить или изгнать. Единственная уязвимая часть духа меча — это меч, которого можно атаковать не как предмет, а как персонажа. Оказавшись при смерти, меч ломается, а его мятежный дух обретает покой. Поскольку призрачный воин — не существо, а лишь его видимость, его нельзя разоружить.

## ЕДИНОРОГ

Этих существ, внешне похожих на великолепных белоснежных лошадей с растущим изо лба длинным витым рогом зачастую почитают как воплощение идей добра и непорочности. Впрочем, это не мешает самым беспринципным звероловам охотиться на единорогов ради их драгоценного рога, который, по слухам, обладает чудесными свойствами. Лишённый рога единорог немедленно гибнет.

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d8 (Ж), характер d10, сила d12+2, выносливость d10.

**Навыки:** внимание d8, драка d6, колдовство d12, маскировка d8.

**Шаг:** 10 (d10); **защита:** 5; **стойкость:** 9 или 11.

**Особенности:**

- **Копыта:** сила+d6.
- **Размер +2:** единороги обычно весят от 250 до 350 килограммов.
- **Рог:** единорог использует силы исцеление и великое исцеление, касаясь цели рогом. Для этого у него есть 40 пунктов силы. Если отрезать рог у живого единорога, он сохраняет эти силы. Совершивший такое злодеяние навлекает на себя проклятие добрых богов. Его кожа покрывается волдырями, которые нельзя вылечить никакой магией. Он получает штраф –4 к харизме.
- **Силы добра:** единороги получают +2 к проверке урона против злых противников, а когда злодеи атакует его самого, он получает +2 к стойкости.

## ЗМЕЯ (УДАВ)

Питоны, боа и другие змеи, длина которых превышает 5 метров, редко представляют угрозу для человека в реальном мире, поскольку они не особо агрессивны и, как правило, не желают связываться со столь крупной добычей. Тем не менее, в играх удав может напасть на персонажей, потому что его спровоцировали или натравили, или потому что он просто является злобной тварью.

**Характеристики:** ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d6, выносливость d6.

**Навыки:** внимание d10, драка d6.

**Шаг:** 4; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

**Особенности:**

- **Зубы:** сила.
- **Удушение:** в реальном мире у больших удавов практически нет шансов справиться с добычей размером с человека, если она находится в сознании, поэтому они нападают, когда жертвы спят, ошеломлены, парализованы и так далее. Тем не менее, в историях в жанре пальп и фэнтези удавы могут представлять гораздо большую опасность. Удав кусает противника в случае успешной проверки драки и заключает его тело в свои кольца при подъёме. В момент заключения в кольца и в течение каждого последующего раунда, удав наносит своей жертве урон, равный силе +d6. Жертва может вырваться во время своего действия, добившись подъёма при встречной проверке силы.

## ЗМЕЯ (ЯДОВИТАЯ)

Ниже приведены характеристики тайпанов (австралийских коричневых змей), кобр и подобных им змей, обладающих смертельным ядом.

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d4, выносливость d4.

**Навыки:** внимание d12, драка d8.

**Шаг:** 4; **защита:** 6; **стойкость:** 2.

**Черты:** стремительность.

**Особенности:**

- **Зубы:** сила.
- **Размер –2, мелкий:** длина большинства ядовитых змей 1–2 метра, но при этом толщина их тела не превышает нескольких сантиметров.
- **Яд:** отравляющий, см. стр. 175.

## ЗОМБИ

Как правило, это ходячие мертвецы, шатающиеся в поисках свежего мяса.

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d6, выносливость d6.

**Навыки:** внимание d4, драка d6, запугивание d6, стрельба d6.

**Шаг:** 4; **защита:** 5; **стойкость:** 7.

**Особенности:**

- **Бесстрашный:** см. стр. 171.
- **Когти:** сила.
- **Нежить:** см. стр. 172.
- **Слабость (голова):** выстрелы в голову зомби осуществляются с преимуществом+2 к урону.

## КАБАН

На диких кабанов охотятся ради вкуснейшего мяса. Кабан, особенно раненый — чрезвычайно грозный противник.

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d10.

**Навыки:** внимание d6, драка d6, маскировка d6.

**Шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7.

**Особенности:**

- **Берсерк:** кабан обладает чертой берсерк, но, оказавшись в шоке, впадает в ярость автоматически.
- **Клыки:** сила+d4.
- **Разбег:** см. стр. 173.

## КЕНТАВР

Кентавр — это существо с головой и торсом человека и телом лошади. В одних мирах кентавров изображают как отшельников и философов, в других — как народ степных (или лесных) дикарей и кочевников.

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d10, выносливость d8.

**Навыки:** внимание d8, выживание d8, драка d8, маскировка d6, стрельба d8.

**Шаг:** 8 (d8); **защита:** 7; **стойкость:** 8+1.

**Снаряжение:** кожаная броня (+1), копьё (сила+d8, защита +1, дальность 1), лук (12/24/48, урон 2d6).

**Особенности:**

- **Копыта:** сила.
- **Размер +2:** типичный кентавр не уступает размерами скаковой лошади.

## КОШКА

Это обычная домашняя кошка, которая может быть фамильяром заклинателя, верным другом укротителя животных или одним из обличий мага, способного перевоплощаться в животных.

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d4, выносливость d6.

**Навыки:** внимание d6, лазанье d6, маскировка d8.

**Шаг:** 6; **защита:** 3; **стойкость:** 3.

**Черты:** акробат.

**Особенности:**

- **Зубы/когти:** сила.
- **Сумеречное зрение:** см. стр. 174.
- **Размер –2, мелкий:** довольно мелкие животные.

## КРЫСОЛЮД

Крысолюды, как можно понять уже из названия — это нечто среднее между человеком и крысой. Впрочем, единственное, что в них есть человеческого — это прямохождение и хватательные конечности. Крысолюды не оборотни и не могут превращаться в людей. Большинство крысолюдских колоний находится в подземельях и канализациях крупных городов, среди изобилия выброшенной пищи и потерянных вещей.

**Характеристики:** ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6.

**Навыки:** внимание d8, выживание d8, выслеживание d6, драка d6, лазание d8, маскировка d10.

**Шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

**Снаряжение:** короткий меч (сила+d6).

**Особенности:**

- **Заражение:** см. стр. 171. Жертва получает уровень усталости, который исчезнет только через 24 часа или в результате успешной проверки лечения.
- **Зубы:** сила+d4
- **Невосприимчивость (болезни, яды):** см. стр. 172.
- **Чувство направления:** жизнь в запутанных лабиринтах канализаций и трущоб наделила крысолюдов прекрасным чувством направления, благодаря которому они не могут заблудиться даже в незнакомой местности.

## ЛЕВ

Короли джунглей являются опасными хищниками в особенности на открытых равнинах, где их добыче негде спрятаться.

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d12, выносливость d8.

**Навыки:** внимание d8, драка d8.

**Шаг:** 8; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

**Черты:** боевая ярость+.

**Особенности:**

- **Зубы/когти:** сила +d6.
- **Сумеречное зрение:** см. стр. 174.
- **Размер +2:** вес льва может превышать 250 кг.
- **Яростный наскок:** см. стр. 175.

## ☠ ЛИЧ

Пожалуй, самым ужасающим порождением зла в любом фэнтези мире является лич — некромант, посвятивший себя тёмному искусству и, в конечном итоге, ставший нежитью.

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d12+2, характер d10, сила d10, выносливость d10.

**Навыки:** внимание d10, драка d8, запугивание d12, знание (оккультизм) d12+2, колдовство d12.

**Шаг:** 6; **защита:** 6; **стойкость:** 9+6.

**Снаряжение:** магический доспех (+6), другие магические предметы.

**Особенности:**

- **Заклинания:** личи обладают 50 пунктами силы и знают практически все заклинания, существующие в игровом мире.
- **Зомби:** прежде всего, личи являются некромантами. Нежить, которую они поднимают с помощью силы зомби, остаётся с ними, поэтому они, как правило, окружены 4d10 скелетами или зомби (в зависимости от предпочтений лича). Некоторые личи могут управлять целыми армиями нежити.
- **Нежить:** см. стр. 172.
- **Смертельное прикосновение:** личи вытягивают жизнь, прикасаясь к тем, кто оказывается поблизости. Вместо обычной атаки лич может осуществить атаку касанием. Каждый подьём при проверке драки автоматически наносит жертве одно ранение.

## ЛОШАДЬ БОЕВАЯ

Боевые лошади являются крупными животными, которых сознательно готовят к агрессивным действиям. Они могут наносить удары сразу обоими копытами причём как передними, так и задними. В бою лошадь атакует каждый раунд, в ходе которого всадник не пытается провести какой-либо манёвр.

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12+2, выносливость d10.

**Навыки:** внимание d6, драка d8.

**Шаг:** 8 (d8); **защита:** 6; **стойкость:** 10.

**Особенности:**

- **Копыта:** сила +d4.
- **Размер +3:** боевые лошади — крупными существа, являющиеся результатами долгой селекции.

## ЛОШАДЬ ВЕРХОВАЯ

Верховые лошади — среднего размера животные, которые представляют собой популярный компромисс между скоростью и грузоподъёмностью.

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12, выносливость d8.

**Навыки:** внимание d6, драка d4.

**Шаг:** 10 (d8); **защита:** 4; **стойкость:** 8.

**Особенности:**

- **Копыта:** сила.
- **Размер +2:** лошади обычно весят от 400 до 500 кг.

## МЕДВЕДЬ БОЛЬШОЙ

К этой категории относятся гризли, бурые медведи и крупные белые медведи.

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12+4, выносливость d12.

**Навыки:** внимание d8, драка d8, плавание d6.

**Шаг:** 8; **защита:** 6; **стойкость:** 10.

**Особенности:**

- **Когти:** сила +d6.
- **Медвежья хватка:** в действительности медведи не пытаются схватить своих жертв. Они используют свой вес для того, чтобы прижать противника к земле, после чего разрывают его тело зубами и когтями. Медведь, атаковавший с подъёмом, успешно прижимает к земле своего врага, которому остаётся только пытаться вырваться в ходе своего действия, для чего ему потребуется осуществить встречную проверку силы с подъёмом.
- **Размер +2:** рост этих существ может достигать двух с половиной метров, а вес — 500 кг.

## МИНОТАВР

Минотавры — существа двухметрового роста с бычьей головой, увенчанной мощными рогами. Во многих фэнтези мирах они являются стражами лабиринтов. Иногда они представляют собой ещё одну расу, населяющую просторы очередного сурового мира. Как бы там ни было, минотавры являются кровожадными чудовищами, которые наслаждаются яростными сражениями.

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d12+2, выносливость d12.

**Навыки:** внимание d10, драка d10, запугивание d12, метание d6.

**Шаг:** 8 (d10); **защита:** 8; **стойкость:** 10+1.

**Снаряжение:** кожаный доспех (+1), копьё (сила +d6, дальность 1 защита+1).

**Особенности:**

- **Разбег:** см. стр. 173.
- **Размер +2:** рост минотавров превышает 2 м.
- **Рога:** сила +d4.

## МУЛ

Мулы являются результатом скрещивания осла с лошадью и обычно используются в качестве вьючных или тягловых животных. Как и в случае с любым другим домашним животным, ведущий не должен стесняться наделять мула персональными особенностями. Сразу же на ум приходит выражение: «упрямый как мул».

**Характеристики:** ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d8.

**Навыки:** внимание d4.

**Шаг:** 6 (d8); **защита:** 2; **стойкость:** 8.

**Особенности:**

- **Копыта:** сила.
- **Размер +2:** мулы являются довольно крупными животными, вес которых может превышать 500 кг.
- **Своенравный:** мулы отличаются дурным характером, поэтому персонажи, предпринимающие попытку путешествовать верхом на муле, получают штраф −1 к проверкам верховой езды.

## МОГИЛЬНЫЙ СТРАЖ

Могильный страж — это нежить, специально созданная для охраны гробниц и захороненных вместе с именитыми покойниками сокровищ. Внешне они напоминают обугленные трупы с длинными когтями и светящимися жёлтыми глазами. Приказы, вложенные в них при создании, чрезвычайно просты: нарушителей — уничтожить, похищенное (если кому-то удастся уйти с добычей) — найти и вернуть.

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d6, характер d10, сила d12, выносливость d12.

**Навыки:** внимание d8, выслеживание d8, драка d10, запугивание d10, колдовство d8, лазание d8, маскировка d8.

**Шаг:** 6; **защита:** 7; **стойкость:** 10.

**Черты:** защита от сверхъестественного.

**Силы:** доспех, защита от окружающей среды, подземный ход, тьма, увидеть/скрыть сверхъестественное, ужас.

**Пункты силы:** 15.

**Особенности:**

- **Когти:** сила+d6.
- **Нежить:** см. стр. 172.
- **Регенерация (быстрая):** см. стр. 174.
- **Слабость (холодное железо):** регенерация не действует на ранения, нанесённые оружием из холодного железа, но их можно исцелять в ходе естественного выздоровления.
- **Ужас (−2):** см. стр 175.

## НОЧНОЙ СКАКУН

Ночные скакуны — демонические создания. Они черны как ночь, лишь глаза и копыта их полыхают неугасимым огнём. Оседлать ночного скакуна может лишь тот, чья душа черна — всадника с добрым сердцем этот скакун непременно постарается сбросить и затоптать.

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d12+4, выносливость d10.

**Навыки:** внимание d8, драка d8.

**Шаг:** 10 (d8); **защита:** 6; **стойкость:** 10 или 10+3.

**Снаряжение:** некоторые некроманты облачают своих ночных скакунов в доспехи (+3).

**Особенности:**

- **Демоническая скачка:** эти существа не касаются земли, а несутся в воздухе прямо над ней, так что они не получают штрафов за труднопроходимую местность.
- **Копыта:** сила+d6.
- **Размер +3:** ночные скакуны обычно весят от 350 килограммов до полутонны.

## Обезьяна летучая

Внешне летучие обезтяны напоминают крупных бабуинов с парой широких кожистых перепонок между передними и задними конечностями. Обитают они высоко на ветвях и, паря при помощи перепонок, перепрыгивают с дерева на дерево, избегая тем самым многочисленных опасностей, подстерегающих внизу, на земле.

**Характеристики:** ловкость d10, смекалка d8 (Ж), характер d8, сила d6, выносливость d8.

**Навыки:** внимание d6, драка d6, лазание d8, метание d10, плавание d6.

**Шаг:** 4; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

**Особенности:**

- **Зубы:** сила+d4.
- **Летяга:** эти обезьяны умеют планировать в воздухе, снижаясь на одну клетку по вертикали за каждые две клетки полёта по горизонтали.
- **Метатель:** чтобы добыча не доставляла лишних проблем, обезьяны предварительно оглушают её, забрасывая камнями или тяжёлыми орехами. Урон от этих снарядов равен силе, если обезьяны сидят не слишком высоко, и сила+d6, если преимущество в высоте значительно (по усмотрению ведущего). Дистанция этой атаки равна 5/10/20.
- **Размер –1:** взрослая летучая обезьяна не крупнее человеческого ребёнка.

## Оборотень

Когда на небе появляется полная луна, больные ликантропией люди теряют контроль над собой и становятся рычащими чудовищами, желающими только убивать. Некоторые из них со временем примиряются со своим проклятьем и получают наслаждение от кровавой охоты.

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d12+2, выносливость d10.

**Навыки:** внимание d12, выслеживание d10, драка d12+2, запугивание d10, лазанье d8, маскировка d10, плавание d10.

**Шаг:** 8; **защита:** 9; **стойкость:** 7.

**Особенности:**

- **Обращение:** каждый, кого убивает оборотень, с вероятностью 50% становится оборотнем. Персонаж, сам того не желая, превращается в кровожадное чудовище каждое полнолуние. Он получает контроль над своим проклятьем спустя 1d6 лет после его приобретения.
- **Когти:** сила +d8.
- **Неуязвимость:** см. стр. 172.
- **Слабость:** оборотни получают обычный урон от серебряного оружия.
- **Ужас (–2):** см. стр. 175.
- **Тепловидение:** см. стр. 174.

## Огр

Огры являются отдалёнными родственниками орков и великанов. Этих крупных тварей иногда можно встретить среди орков, которые ценят их за силу и крутой нрав. Орки часто устраивают поединки между «их» ограми и ограми из других кланов.

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d12+3, выносливость d12.

**Навыки:** внимание d4, драка d8, запугивание d8, метание d6.

**Шаг:** 7; **защита:** 6; **стойкость:** 11+1.

**Снаряжение:** одежда из прочных шкур (+1), здоровенная дубина (сила+d8).

**Черты:** круговой удар.

**Особенности:**

- **Размер +3:** рост большинства огров превышает 2 метра, и у них огромными животы и массивные конечности.

## Орк

Орки являются дикими зеленокожими гуманоидами, которые отдалённо напоминают кабанов, включая пятачки и в некоторых случаях даже бивни. У них полно отвратительных привычек, и они редко берут пленных.

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d8.

**Навыки:** внимание d6, драка d6, запугивание d8, маскировка d6, метание d6, стрельба d6.

**Шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7+1.

**Снаряжение:** кожаный доспех (+1), меч (сила+d6).

**Особенности:**

- **Размер +1:** орки обычно немного крупнее людей.
- **Тепловидение:** см. стр. 174.

## ☠ Орк вождь

Лидеры небольших орочьих кланов всегда являются самыми опасными представителями своего

народа. Вожди орков обычно имеют в запасе пару магических предметов, если они достаточно распространены (что типично для миров «меча и магии»).

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d10, выносливость d10.

**Навыки:** внимание d6, драка d12, запугивание d10, маскировка d6, метание d8, стрельба d8.

**Шаг:** 6; **защита:** 8; **стойкость:** 8+3.

**Снаряжение:** пластинчатый нагрудник (+3), кольчужные поножи и наручи (+2), боевой топор (сила+d10).

**Черты:** круговой удар.

**Особенности:**

- **Размер +1:** орки обычно немного крупнее людей.
- **Тепловидение:** см. стр. 174.

## ОСЬМИНОГ ГИГАНТСКИЙ

Эти глубинные хищники — агрессивные и вечно голодные существа. Впрочем, в одиночку они довольно осторожны и нападают только на заведомо более слабую (по мнению осьминога) добычу. Раненые чудовища обычно выпускают облако чернил и стремятся скрыться.

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12+4, выносливость d8.

**Навыки:** внимание d6, драка d8, маскировка d6, плавание d6.

**Шаг:** — ; **защита:** 6; **стойкость:** 12.

**Особенности:**

- **Водный:** см. стр. 171.
- **Размер +6, крупный:** тело гигантского осьминога размером с парусник, а его щупальца достигают шести метров в длину.
- **Чернильное облако:** один раз в день гигантский осьминог может выпустить густое чернильное облако. Это облако заполняет сферу размером с большой шаблон и с центром на осьминоге. Существа, находящиеся в облаке (в том числе и сам осьминог), не могут пользоваться зрением и обонянием.
- **Щупальца:** может проводить до четырёх атак за раунд без штрафов. При подъёме во время атаки осьминог хватает жертву одним из щупалец. Единственное, что может предпринять жертва, — это пытаться вырваться (встречная проверка силы). Схваченную жертву осьминог давит и терзает клювом, каждый раунд нанося урон, равный его силе. Убитую жертву он обычно разрывает пополам и пожирает. Чтобы отрубить щупальце, нужно нанести 12 урона одним ударом режущего или рубящего оружия. Если это щупальце кого-то схватило, то осложнение (1) при атаке будет означать, что удар попадает по схваченному щупальцем существу (или предмету).

## ПАУК ГИГАНТСКИЙ

Гигантские пауки не уступают по размерам крупным собакам и обычно живут в гнёздах, где их в общей сложности насчитывается d6+2. Когда в их логове заканчивается запас пищи, они выходят на охоту стаей. Паучьи норы обычно усеяны костями и сокровищами их жертв, что нередко приносит немалую выгоду тем, кому хватает смелости проникнуть туда.

**Характеристики:** ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d6.

**Навыки:** внимание d8, драка d8, запугивание d10, лазанье d12+2, маскировка d10, стрельба d10.

**Шаг:** 8; **защита:** 6; **стойкость:** 5.

**Особенности:**

- **Жвалы:** сила+d4.
- **Паутина:** эти существа могут оплести паутиной область, соответствующую малому шаблону. Для этого необходимо осуществить проверку стрельбы (дистанция 3/6/12 клеток). Каждый, кто оказывается оплетённым паутиной, должен разорвать её или разрубить (стойкость паутины 7). Оказавшиеся в паутине персонажи могут сражаться, но любые физические действия осуществляются со штрафом –4.
- **Хождение по стенам:** см. стр. 175. Шаг 8.
- **Яд (–4):** отравляющий, см. стр. 175.

## ПЕГАС

Пегасы — это лошади с огромными пернатыми крыльями. В древнегреческой мифологии Пегас был единственным в своём роде, но в современном фэнтези они стали одним из множества видов волшебных живых существ.

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12, выносливость d8.

**Навыки:** внимание d6, драка d6.

**Шаг:** 8; **защита:** 5; **стойкость:** 8.

**Особенности:**

- **Копыта:** сила.
- **Полёт:** см. стр. 173, шаг 12, МНВР 2.
- **Размер +2:** обычно весят не более 350 кг.

## ПРИЗРАК

Привидения, тени и фантомы иногда возвращаются после смерти для того, чтобы не давать покоя живых или попытаться разобраться с какой-нибудь нерешённой проблемой.

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d6, характер d10, сила d6, выносливость d6.

**Навыки:** внимание d12, драка d6, запугивание d12+2, маскировка d12+4, метание d12, провокация d10.

**Шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.
**Снаряжение:** различные предметы (сила+d4).
**Особенности:**
- **Бесплотный:** см. стр. 171.
- **Ужас (–2):** см. стр. 175.

## ПТИЦА ХИЩНАЯ

Хищные птицы (обычно орлы, соколы и прочие пернатые охотники), конечно, не отличаются гигантскими размерами, но их когти способны изувечить даже очень крупных существ.

**Характеристики:** ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d4, выносливость d6.
**Навыки:** внимание d12+4, драка d6, маскировка d6.
**Шаг:** 2 (d4); **защита:** 5; **стойкость:** 3.
**Особенности:**
- **Когти:** сила+d6.
- **Ослепление:** атакуя существ крупнее себя, хищные птицы целятся в глаза. Если птица получает успех с подъёмом при проверке драки, её удар приходится на лицо жертвы, и та должна пройти проверку ловкости. При провале жертва временно получает изъян одноглазый (он исчезнет, как только персонаж исцелит все свои ранения). Если жертва сталкивается с осложнением (1), вместо изъяна одноглазый она получает изъян слепота.
- **Полёт:** см. стр. 173, шаг 8, МНВР 0.
- **Размер –2, мелкий:** хищные птицы редко вырастают более *полуметра в высоту.*

## РОБОТ (ОХРАННЫЙ)

Ниже приведены характеристики четырёхметровых охранных роботов, которые часто встречаются в классических научно-фантастических кампаниях. Это патрульные роботы, обладающие повышенной манёвренностью. Более крупные роботы, предназначенные для боевых действий, обладают более прочной бронёй и специализированным вооружением.

**Характеристики:** ловкость d4, смекалка d6, характер d4, сила d6, выносливость d8.
**Навыки:** внимание d10, драка d6, стрельба d8.
**Шаг:** 10; **защита:** 5; **стойкость:** 6+4.
**Снаряжение:** обычно пулемёт или огнемёт.
**Особенности:**
- **Бесстрашный:** см. стр. 171.
- **Броня +4.**
- **Датчики:** охранные роботы оборудованы особыми датчиками, которые уменьшают вдвое штрафы за темноту, могут различать подозрительные шумы или записывать разговоры.
- **Механизм/голем:** см. стр. 172.

## ☠ РУХ

Эти громадные птицы достаточно велики, чтобы таскать в когтях китов и небольшие корабли. Встреча с птицей Рух едва не погубила самого Синдбада Морехода! В основном эти существа гнездятся в удалённых и глухих уголках света, неподалёку от мест обитания слонов, китов и прочих крупных животных — своей излюбленной добычи.

Порой морякам и городским гарнизонам удаётся отбиться от этих гигантских птиц при помощи тяжёлого оружия вроде баллист, но даже оно с трудом берёт их прочное оперение.

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d12+8, выносливость d8.
**Навыки:** внимание d8, драка d8, запугивание d10.
**Шаг:** 8; **защита:** 6; **стойкость:** 14.
**Особенности:**
- **Когти:** сила+d6, ББ 4, тяжёлое оружие.
- **Крушение:** птицы Рух настолько сильны, что могут поднимать в воздух небольшие корабли ( со стойкостью не выше 15). Поднявшись в воздух над какой-нибудь берегом или отмелью, она выпускает корабль из когтей и пожирает разбившихся о камни матросов. Сначала птица должна схватить корабль (проверка драки против защиты 2). При успехе с подъёмом птица сжимает корабль в когтях и начинает набирать высоту, каждый раунд взлетая на 12 метров. Набрав высоту в 60 метров, Рух выпускает корабль, который неизбежно разбивается в щепки, даже если падает в воду. Все персонажи, находящиеся на борту этого корабля, получают урон от падения с большой высоты.
- **Полёт:** см. стр. 173, шаг 16, МНВР 2.
- **Размер +8, огромный:** размах крыльев взрослой птицы рух достигает 40 метров.

## СКЕЛЕТ

Кости этих живых мертвецов не отягощаются гниющей плотью, поэтому скелеты несколько расторопнее, чем зомби. Скелеты нередко составляют основной костяк легионов нежити под началом зловещих некромантов.

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d4, характер d4, сила d6, выносливость d6.
**Навыки:** внимание d4, драка d6, запугивание d6, стрельба d6.
**Шаг:** 7; **защита:** 5; **стойкость:** 7.
**Снаряжение:** различное.
**Особенности:**
- **Бесстрашный:** см. стр. 171.
- **Костяные когти:** сила +d4.
- **Нежить:** см. стр. 172.

## СОБАКА/ВОЛК

Приведённые ниже характеристики относятся к крупным собакам бойцовых пород (например, ротвейлерам или доберманам-пинчерам), а также волкам, гиенам и подобным им существам.

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d6.

**Навыки:** внимание d10, драка d6.

**Шаг:** 8 (d10); **защита:** 5; **стойкость:** 4.

**Особенности:**

- **Зубы:** сила +d4.
- **Инстинкт хищника:** см. стр. 171.
- **Размер –1:** это не очень крупные животные.

## СТАЯ/РОЙ

Иногда самый маленький враг оказывается самым опасным. Это может быть рой жалящих пчёл или муравьёв, или, например, стая омерзительных крыс.

**Характеристики:** ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d12, сила d8, выносливость d10.

**Навыки:** внимание d6.

**Шаг:** 10; **защита:** 4; **стойкость:** 7.

**Особенности:**

- **Разделение:** некоторые стаи достаточно высоко организованы для того, чтобы разделиться на две стаи поменьше (малый шаблон), если их противники пытаются разбежаться в разные стороны. Стойкость этих стай сокращается на 2 (до 5 у каждой).
- **Рой/стая:** СШ, см. стр. 174. Урон 2d4.

## ТРОЛЛЬ

В мифах и легендах тролли являются жуткими плотоядными тварями, которые живут в глухих лесах, потаённых горных пещерах или под мостами. В современных играх и фэнтези романах тролли являются монстрами с быстрой регенерацией и уязвимостью к огню. Приведённые ниже характеристики могут использоваться для любого из этих вариантов.

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d12+2, выносливость d10.

**Навыки:** внимание d6, драка d8, запугивание d10, метание d6, плавание d6.

**Шаг:** 7; **защита:** 6; **стойкость:** 9+1.

**Снаряжение:** дубина с шипами (сила +d8).

**Черты:** круговой удар+.

**Особенности:**

- **Броня +1:** толстая шкура.
- **Когти:** сила+d4.
- **Размер +2:** тролли являются высокими существами, рост которых превышает 3 метра.
- **Регенерация (быстрая):** см. стр. 173.

## ФЕНИКС

Облачённые в жёлтые, оранжевые и красные перья, бессмертные фениксы олицетворяют собой солнечных божеств. Многие культуры почитают этих птиц священными, но на фениксов нередко охотятся ради волшебных перьев. Иногда фениксы сами одаривают ими достойных — этот дар вдвойне ценен тем, что с каждым отданным пером феникс теряет часть своей жизненной силы.

**Характеристики:** ловкость d10, смекалка d10 (Ж), характер d8, сила d6, выносливость d10.

**Навыки:** драка d6, внимание d10, колдовство d12.

**Шаг:** 2; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

**Силы:** стена, взрыв, стрела, поток и свет (все с огненным аспектом).

**Пункты силы:** 35.

**Особенности:**

- **Перерождение:** погибнув, феникс взрывается. Все существа в области размером со средний шаблон с центром на фениксе получают 2d10 урона и должны пройти проверку на возгорание (см. стр. 113). В момент взрыва тело феникса превращается в яйцо, из которого через 2d6 дней вылупляется новый феникс.
- **Полёт:** см. стр. 173, шаг 12, МНВР 2.
- **Размер –1:** сравним по размерам с крупным орлом.
- **Хвостовые перья:** в хвосте каждого феникса есть 35 волшебных перьев. Каждое из них действует как одноразовый источник силы с огненным аспектом: 13 жёлтых перьев содержат силу стрела (одна стрела, урон 3d6); 12 оранжевых — силу поток, 10 красных — силу взрыв (урон 3d6, СШ). Для применения силы придётся пройти проверку колдовства феникса. Всё что нужно — это в качестве действия бросить перо в цель. Выдернутые перья не отрастают. Более того, каждое утраченное перо уменьшает максимальный запас пунктов силы феникса на единицу. Когда птица лишается всех своих перьев, она погибает, взрывается (как описано выше), но не перерождается.

## ☠ ХИМЕРА

Химера — это знаменитое чудовище с головой льва, телом козла и змеиным хвостом, увенчанным драконьей головой. Львиная голова (у некоторых разновидностей ещё и драконий хвост) химеры способна дышать огнём.

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d12, выносливость d8.

**Навыки:** внимание d8, драка d8.

**Шаг:** 8; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

**Черты:** боевая ярость+.

**Особенности:**

- **Независимые атаки:** химера может атаковать зубами и когтями в одном раунде без штрафов за несколько действий.
- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Огненное дыхание:** см. стр. 171, урон 2d10, проверка на возгорание (см. стр. 113).
- **Размер +2:** средняя химера весит около 250 килограммов.

## ЦИКЛОП

Циклопы — это народ одноглазых великанов. Несмотря на то, что они разводят коз и овец, ни один циклоп не упустит возможности полакомиться человечиной. Согласно некоторым легендам, именно циклопы мастерят молнии для богов-громовержцев.

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d12+3, выносливость d8.

**Навыки:** внимание d6, драка d8, запугивание d8, метание d8.

**Шаг:** 8; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

**Изъяны:** одноглазый.

**Особенности:**

- **Молнии:** в качестве действия может метнуть молнию (дистанция 5/10/20; урон 3d6, МШ).
- **Размер +2:** циклопы достигают двух с половиной метров в высоту.

## ЭЛЕМЕНТАЛИ

Элементали являются воплощёнными духами земли, огня, воды и воздуха. Ниже приведены примеры этих существ. В различных игровых мирах они могут быть сильнее или слабее. Любой из них может быть как *статистом*, так и *дикой картой*, но будьте осторожны, объединяя разных элементалей в одну группу противников, — это будет сложная схватка.

### Водный элементаль

Водные элементали являются мистическими порождениями воды и морской пены, принявшими форму человеческих фигур.

**Характеристики:** ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d10, выносливость d10.

**Навыки:** внимание d6, драка d8, плавание d12+2, стрельба d8.

**Шаг:** 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7.

**Особенности:**

- **Водный:** см. стр. 171.
- **Всплеск:** сила+d6, несмертельный урон.
- **Невосприимчивость (немаг. атаки):** см.стр. 172.
- **Поток воды:** водные элементали могут выбрасывать потоки воды, используя конусный шаблон. Существа, оказавшиеся в зоне поражения, могут осуществить встречную проверку ловкости против стрельбы элементаля. При провале цели получают 2d8 несмертельного урона. Кроме того, ударная волна гасит все источники немагического огня.
- **Просачивание:** водные элементали могут просачиваться через любую пористую поверхность по тем же правилам, как если бы это была пересечённая местность.
- **Слабость (огонь):** получают урон от атак огнём. Факел наносит d6 урона, но тухнет сразу же после соприкосновения с их телом.
- **Элементаль:** см. стр. 175.

### Воздушный элементаль

Воздушные элементали фактически являются разумными вихрями.

**Характеристики:** ловкость d12, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6.

**Навыки:** внимание d8, драка d8, стрельба d6.

**Шаг:** — ; **защита:** 6; **стойкость:** 5.

**Особенности:**

- **Бесплотность:** см. стр. 171.
- **Вихрь:** если воздушный элементаль не перемещается в свой раунд, он может попытаться подхватить противника и закрутить его в вихре. Осуществите встречную проверку силы, и если воздушный элементаль выигрывает, его противник оказывается в вихре, который представляет собой тело элементаля. Жертва получает штраф –2 ко всем проверкам атак и урона, а также к проверке силы, которая необходима, чтобы освободиться. Воздушный элементаль не может двигаться, если он хочет продолжать удерживать своих противников в вихре.
- **Полёт:** см. стр. 173, шаг 6, МНВР 3. Воздушные элементали не могут бегать.
- **Поток ветра:** воздушные элементали могут направлять сильные порывы ветра на своих врагов в пределах конусного шаблона. Успешность атаки определяется проверкой стрельбы. Жертвы элементаля могут осуществить встречную проверку ловкости для того, чтобы избежать атаки. В случае провала они получают 2d6 несмертельного урона.
- **Слабость (огонь):** получает урон от огня.
- **Тело из воздуха:** воздушные элементали могут преодолевать любые препятствия, которые не представляют собой цельную и непроницаемую поверхность. Они могут проникать через трещины в дверях, перемещаться сквозь водные глубины в виде пузырьков воздуха и проноситься сквозь ткань парусов.

- **Толчок:** воздушный элементаль может использовать сильный порыв ветра для того, чтобы оттолкнуть одну стоящую рядом цель на d6 клеток. Цель осуществляет проверку силы и каждый успех и подъём уменьшает расстояние перемещения на 1 клетку (до минимума 0).
- **Элементаль:** см. стр. 175.

### Земляной элементаль

Земляные элементали выглядят как полутораметровые фигуры, состоящие из земли и камня и отдалённо напоминающие человеческие. Земляные элементали обладают огромной силой, но в то же время являются весьма неповоротливыми и медлительными.

**Характеристики:** ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d12+3, выносливость d10.

**Навыки:** внимание d4, драка d8.

**Шаг:** 4; **защита:** 6; **стойкость:** 7+4.

**Особенности:**

- **Броня +4:** каменная кожа.
- **Перемещение под землёй:** см. стр. 172. 10 клеток.
- **Удар:** сила+d6.
- **Элементаль:** см. стр. 175.

### Огненный элементаль

Огненные элементали представляют собой живое пламя в форме человеческой фигуры.

**Характеристики:** ловкость d12+1, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d6.

**Навыки:** внимание d6, драка d10, лазанье d8, стрельба d8.

**Шаг:** 6; **защита:** 7; **стойкость:** 5.

**Особенности:**

- **Невосприимчивость (немаг. атаки):** см. стр. 172.
- **Невосприимчивость (огонь):** см.стр. 172.
- **Слабость (вода):** получают урон от атак водой. Вылитые на них хотя бы 4 литра воды наносят d6 урона (+2 за каждые дополнительные 4 литра).
- **Огненное прикосновение:** сила+d6, вероятность возгорания.
- **Огненный поток:** огненные элементали могут исторгать потоки пламени в пределах конусного шаблона. Персонажи, оказавшиеся в зоне поражения, должны осуществить встречную проверку ловкости против стрельбы элементаля. При провале жертвы получают 2d10 урона и могут загореться (см. стр. 113).
- **Элементаль:** см. стр. 175.

# Savage Worlds: Правила игры

**Автор:** Шейн Лэси Хенсли
**Дополнительные материалы:** Клинта и Джоди Блек, Мэтью Каттер, Джон Гофф, Джоэл Кинстли, Пётр Рамель Кореш, Джордон Пикок, Теллер и Саймон Лукас, Алексей Черняк, Иван Ханов, Анастасия Гастева, Александр Ермаков и Павел Гуров.
**Перевод:** Анастасия Гастева, Александр Ермаков, Николай Махортих, Константин Смыков.
**Технический редактор:** Павел Гуров.
**Ответственный редактор:** Анастасия Гастева.
**Корректура:** Татьяна Антипова, Иван Ханов.
**Дизайн макета и вёрстка:** Александр Ермаков.
**Обложка книги:** Алексей Михайлов.
**Внутренние иллюстрации:** Аарон Эйсивидо, Абрар Аджмаль, Крис Бивинс, Майк Бёрнс, Хавьер Карро, Джоуи Адерес, Крис Аппел, Нейт Белл, Ричард Кларк, Сторн Кук, Ликвона Эснаола, Варфоломей Федикзак, Иисус Гарсиа, Энди Хопп, Эммо Хуанг, Жон Жозебо, Крис Малидоре, Карлос NCT, Магдалена Изабелла Патрика, Джордан Пикок, Марта Полудникевич, Даниел Рудницки, Кристоф Свал, Томасез Творек, Шайенн Райт, Джеймс Дентон, Нина «LeafOfSteel» Гарнцарчик, Джош Корпуз, Зак Джонс, Игорь Витковский, Эрик Лофгрен, Биэн Флоурс, Элайда Сэксон, Кэрли Сордж, Майк Чейни, Аарон Райли, Ребекка Рёске, Гжегож Педрыч, Алида Саксон, Брайан Сайм, Йон Тейлор, Деннис Дармоди, Макс Давенпорт, Ирина Ковалёва, Джейсон Энгл, MK Ultra, Дэвид Лекоссу, Лоренз Хидейоши Рауэ, Томек Творек, Игорь Есаулов.
**Помощь с оригинальным изданием:** Майк «Злыдня» Макнил, Стив «Хаос» Тод, Джей и Эми Кайл, Рэнди Мосьёнц, Эд Веттерман, Престон Дюбоз, Шайенн Райт, Тэппи, Билл и Стью из подкаста «The Happy Jacks RPG», Крис Фучс и Билл Стилсон.
**Помощь с русским изданием:** Илья Козубовский, Дмитрий Савин, Александр Булгаков, Нина Рыжова, Кирилл Румянцев, Яна Румянцева, Антон Максаков, Михаил Кохась, Александр Антонов, Константин Лихачёв, Станислав Загребельный, Юрий «uac» Слинько, Дмитрий Татти.
**Отдельное спасибо от автора:** Френк Ухманович и Джим Сирци из Studio 2, Пляшущий Дирк Рингерсма.

Версия от 31.12.2016. Формат 70×100/16 (165x235 мм). Гарнитура «Arno Pro».

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.
Поддержка игры осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru